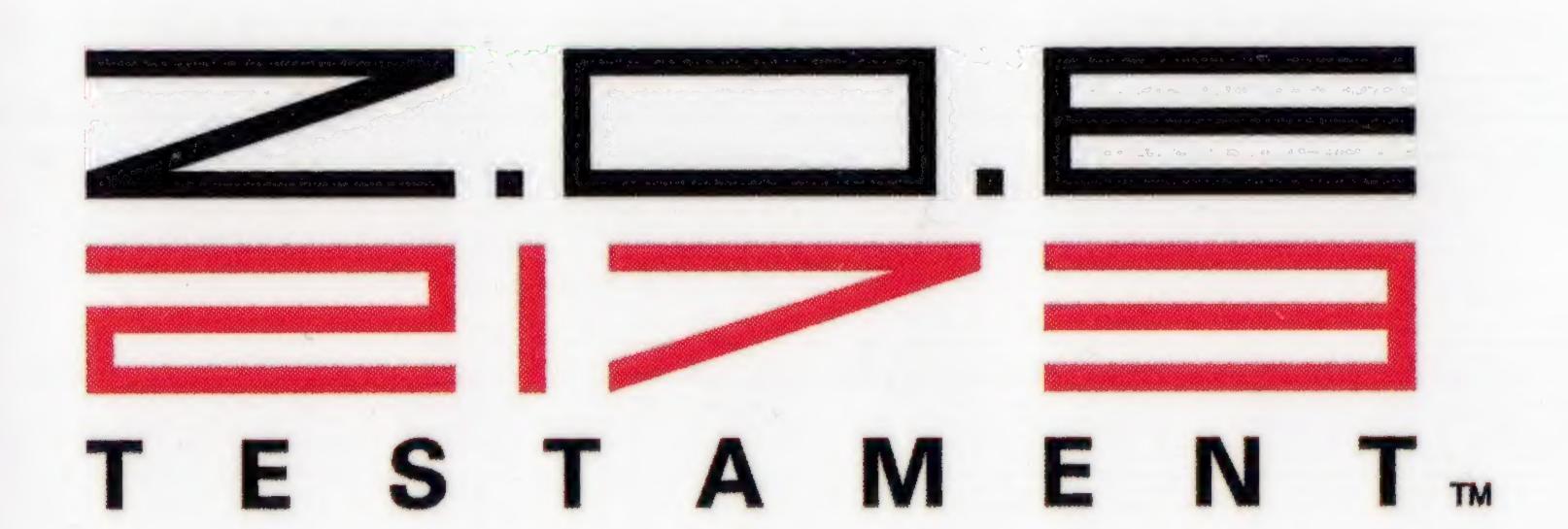
KONAMI OFFICIAL GUIDE
コナミ完璧攻略シリーズ

GAME BOY ADVANCE

Z.O.E 2173 TESTAMENT™

公式完全ガイドブック

KONAMI
ゲームボーイ アドバンス
Z.O.E 2173 TESTAMENT 公式完全ガイドブック
双葉社

■濃密なシステム解説！
【SYSTEM INFORMATION】
■キャラクターデータ完全収録！
【DATA】
■全シナリオ徹底攻略！
【STRATEGY】

NK307

Z.O.E
2173
TESTAMENT™
公式完全ガイドブック

21世紀の初頭、人類はさまざまな問題を抱えていた。人口の増加、環境の破壊はもちろんのこと、将来的な化石燃料の不足が深刻な問題となっていた。

2045年、人類は宇宙へと進出する。そして地球と宇宙との間に巨大な軌道エレベーターを設置。各国が競うようにして宇宙への開発へと着手していった。

その宇宙開発で人類は新たな道具を手に入れることになる。

有人作業用ロボット「LEV」

木星の衛星、カリストより発見された未知の鉱物「メタトロン」

宇宙空間を超高速で移動できる「ウーレンベック・カタパルト」

これらの道具は、人類の宇宙への進出の速度を加速させ、わずか100年の間に月をはじめ、火星や木星圏に次々と人類は住む場所を広げていった。

しかしながら、地球に残った人間たちはいつのころからか、宇宙に住む人々を「エンダー(田舎者)」と蔑み、辺境に住む人々に圧政を敷くようになっていた。一方それを受けた開拓民たちはますます結束を強め、地球と衝突することもしばしば起こるようになっていた。

2158年、その気運に乗るかのように、火星のバシリアカウンティに反地球武装結社「バフラム」が設立された。彼らはメタトロンを使用した新しいLEV「オービタルフレーム」を極秘裏に開発し、地球を震撼させる事件を起こしていった。

ダイモス事件

アンティリア介入

軌道エレベータ倒壊危機…

オービタルフレームの登場で新たに宇宙が動き出そうとしていた。

そして2173年。

希望と不安を乗せた移民船が火星に降りようとしていた。

エンダーの領域、
「Zone Of the Enders」に向って。

Z.O.E 2173
TESTAMENT

CHARACTERS FILE

ストーリーの中核をなす、キャラクターとメカニクス。そのファーストコンタクトはプレイヤーをZ.O.Eワールドへと誘う、道標となる……。

CHARACTERS

さまざまな思惑が交錯する火星で展開される人間模様。Z.O.Eの物語を織り成す、キャラクターたちをここでは紹介する。

ケイジ・ミッドウエル

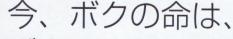
Age：17　Blood Type：O

Cage Midwell

ちょ、ちょっと！ 戦えっていうの!?

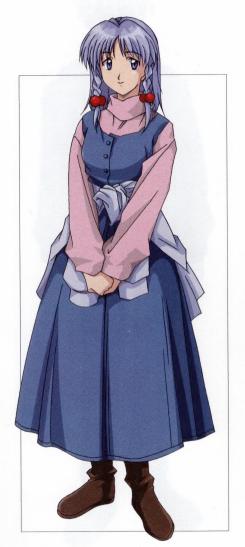
本編の主人公。もとは、移民船ボナパルトⅢ号で働く普通の少年だったが、謎のLEVとの出会いが彼の人生を大きく変えていく。自分よりもさまざまな面で優れている親友アレスに依存しているところが多々あり、それから抜け出せるか自分でも不安に思っている。性格は温厚で優しい。名字の「ミッドウエル」は、ケイジが生まれ育った船の名前である。

▲謎のLEVとの出会いが、彼を戦士として、そして大人として成長させていく

▲母は移民船で彼を出産後、他界。船長が彼を育てる。船と港を遊び場にしていたので船には詳しい

今、ボクの命は、
ボク一人だけのものじゃない！

ミオナ・オルデラン

Age : 17　Blood Type : A

Myona Alderan

やっぱり 記憶喪失かな？

謎のLEVと共に、ケイジの前に現われた少女。黒い機体との接触事故で記憶を失っており、その素性についてはLEVと同じく謎が多い。自分の記憶の糸をたどりながら、ケイジたちと行動を共にする。時折強い意思表示をすることもあるが、それが彼女本来の姿なのかどうかは定かではない。性格は照れ屋で控え目。しっかりしているようで、どこか抜けたところがある。ケイジに密かに想いを寄せている。

▲わずかな個人データだけが、彼女の過去を語る唯一のもの。それ以外は謎に包まれている

▲あまり表立って行動しないが、彼女なりに精一杯できることでケイジをサポートする

アタシ達も 出来ることをしましょう!

アレス・エンドゥーワ

Age : 17　Blood Type : AB

Ares Enduwa

ね?
夢じゃないだろ?

地球と火星の間を結ぶ移民船、ボナパルトⅢ号で船員として働く少年。1年前にこの船にやって来たケイジよりも4ヶ月早くから働いていた。彼がピアノで弾いていた曲がきっかけでケイジと知り合う。始めはケイジを疎ましく思っていた彼だが、ケイジの熱意に負け、打ち解けるようになる。ケイジの純粋な心に苛立ちを覚えることもあるが、なぜか手を差し伸べてしまう。何でもこなす天才肌で、ケイジとはまったく対称的な存在である。

▲純真なケイジを度々守る。まったく対称的な人間と付き合うことを自分でも不思議がっている

▲BISと合流してからは、ヴィジャヤのパイロットとして、その天才的な操縦技術を見せる

そうだな…

僕も…うれしいよ

シミル・シャンブロウ

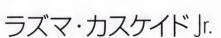
Semyl Shambrow

Age：16　Blood Type：O

ウチのこと女やて認めてるんや〜

関西弁のボケとツッコミで周囲にも元気を与える、活発な少女。スフィアの孤児院で育つも、その過去をまったく見せない明るさを持つ。自分自身の価値を見出すため、そして孤児院の子供たちに幸せになってほしい願いから、レジスタンスに参加する。孤児院の子供たちのお姉さん的な存在でもある。背が低いことを気にしている。

ラズマ・カスケイドJr.

Razma Cascade Jr.

Age：19　Blood Type：A

さっ、行くぜっ! よろしくな、新入り!

BISのムード&トラブルメーカー。女好きでチャラチャラしているように見えるが、芯はしっかりしている。母ひとりに育てられ、音信不通で未だ会ったことのない父親に対して並々ならぬ憤りを感じている。聴覚、視覚共に優れ、射撃が得意。シミルに想いを寄せているが、なかなか素直になれないようである。

タダミチ・E・ユキトウ

Tadamichi E. Yukito

Age：24　Blood Type：AB

あえて"ユキトウ"と呼んでくれ

20〜21世紀のアニメやB級映画スターに詳しいオタク系の人間。しかし「他人と相容れない自分の趣味」というものをしっかり理解しているため、嫌味な部分は感じられない。真面目だが、どこか飄々とした性格である。定職に就くことを父より厳命されるも、それを嫌って家出同然に飛び出し、BISに参加する。

ウォーレン・ルーメンルクス

Warren Lumenlux

Age：33　Blood Type：A

…一度だけと言った………

無口で生真面目な元傭兵。その豊富な知識や冷静に戦局を判断する能力で、メンバーたちを引っ張る。傭兵時代に犯した過ちを悔いて、銃を捨てて各地を放浪するが、火星にたどり着きBISに参加する。感情を表すことが苦手で、その不器用さがメンバーたちの笑いのタネになることもしばしば。狙撃の名手でもある。

メビュース・K・ライラクラフト

Mebius K. Lylekraft

Age：26　Blood Type：B

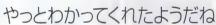
…懲りないわね…まだやるの？

大人の雰囲気をかもし出す物静かな女性。もともと夫婦で火星に入植してきたが、事故で夫が死亡し、さらにお腹の子供も流産してしまう。悲しみに暮れる日々が続くが、その事故が地球高官の人為的ミスであることを調査していたデクスンに出会い、BISに参加する。デクスンに仲間以上の感情を持っているようだが……。

デクスン・ガイズ

Age：42　Blood Type：O

Deckson Geyse

やっとわかってくれたようだね

BISの創始者。元UNSFの軍人であったが、妻との離婚を機に「家族のため」という最大の目標を失う。しかし同時に、その目標のために平気でエンダーたちを傷つけてきたことに自責の念を覚え、軍を退役。その後、地球の不正事件に対する告発を開始。地球側にマークされ始めるも、それに同調する者たちと共にBISを組織する。

フィルブライツ・ウェストリバーサイド・ウェアハウスロック26世

Philbright Westriverside Warehouserock XXVI

Age：17　Blood Type：AB

た、たたたた、大変です！

長い髪、高い声、色白な顔、少女にしか見えないが、実は男。BISで掃除や洗濯、料理など家事をなんでもこなすかたわら、戦闘ではサポート要員を務める。異常に長い名前は、フィルを拾って育ててくれた父の「長い名前にはたくさんの幸福が宿る」という思いが込められている。何かあるとすぐに慌てる癖がある。

MECHANICS

物語の主人公がキャラクターなら、メカはゲームの主役とも言える。ここではゲームを紡ぐメカニクスを紹介する。

テスタメント

Class :OF

ケイジが乗る謎のLEVが、偽装を開放した姿。その力は未知数だが、絶大なる戦闘力をその体躯に秘めているようである。ゼフィルスが密かに開発を進めていた機体で、本来はボロゾフがフレームランナーとなるはずであった。「ファースティ」という名のA.Iが搭載されており、ケイジの戦闘のサポートを行なう。

Testament

ファースティ

テスタメントに搭載されているA.Iで高度な音声認識機能を持つ。通常のLEVにもこのようなナビゲーションプログラムは搭載されているが、このファースティほど操縦者と流暢に会話できるA.Iは稀である。テスタメント同様、謎が多い。

イブリース

Class :???

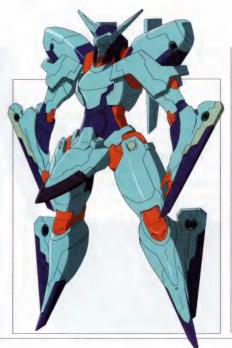
Iblis

ボナパルトⅢを襲った謎の機体。禍禍しい翼を思わせる背部のスラスターと、その黒塗りのボディが悪魔を連想させる。テスタメントを凌駕するほどの性能と攻撃力を持つらしいが、その詳細は不明。同じくこれを操縦するランナーや、この機体の種類、ボナパルトⅢを襲った理由など、すべてが謎に包まれている。

デュランダルⅡ

Class :OF

Durandal Ⅱ

ウォーレンが操縦するオービタルフレームで、接近戦を想定してBISが設計、開発した。搭載されている多彩な兵器と、ウォーレンの優れた操縦技術とがあいまって、鬼神の如き攻撃力を見せる反面、防御力は若干劣る。ちなみに、「デュランダルⅡ」の前世代機として開発されたLEV「デュランダルⅠ」は、ウォーレンの特攻によって大破している。

オルクリスト

Orcrist

Class :OF

メビュースの操縦するオービタルフレーム。ミドル～ロングレンジでの支援を目的としてBISで設計、開発された。右腕が銃火器として固定されており、支援用として攻撃力に優れた長距離武器を多数装備している。しかしその反面、格闘戦用の武装が少なく、また装甲も若干犠牲になっている。BIS用オービタルフレーム第1号機。

ヴィジャヤ

Vjaya

Class :OF

独特のフォルムを持つオービタルフレームで、オルクリスト、デュランダルⅡと同じくBISで設計、開発された。移動能力や回避能力など、機動性に特化した機体であるが、その分、装備されている武器の攻撃力が劣っている。二種類のバースト攻撃を搭載している数少ない存在でもある。ツィード、アレス、デクスンなどが操縦する。

ジャスティーン

Class :LEV

Justeen

BISが開発した汎用LEVの足回りに、特殊な武装を施した格闘戦用の機体。装備している飛び道具の数こそ少ないが、高い機動性能で相手との距離を詰め、脚部を使った独特の格闘戦を展開する。ちなみに、「ジャスティーン」という名は、操縦者であるユキトウが勝手につけた愛称であり、「フランキスカ」が正式名称である。

ドライツェン

Class :LEV

Dreizehn

ラズマが操縦するBIS用のLEV。射撃が得意なラズマに合わせ、超長距離からの攻撃を主体とした武装と改造が施されている。「ドライツェン」(ドイツ語で13を意味する)という名称はユキトウが「ジャスティーン」と命名したのと同様、操縦者であるラズマが名づけた愛称で、正式名称は「トラドール」(16～18世紀にインドで用いられた銃)である。

カリブルヌス
Caliburnus

Class :LEV

BIS汎用LEVに追加装甲を施し、防御力重視に改造した機体。機動力は犠牲になったが、後方支援、前線投入の両方の能力を併せ持つ機体になった。シミルが操縦する。

エッジ
Edge

Class :AFV

主にデクスンが搭乗する、BIS用のAFV。元々、人員の輸送用に開発されているため、最低限の武装しかされておらず、また装甲も薄い。補給装置を搭載している。

ブレイド
Blade

Class :AFV

多くの物資輸送を目的としたBIS用のAFV。装甲はそれなりに高く、修理装置も装備している。しかし武装は1種類しかなく、戦闘には不向き。主にフィルが操縦する。

Z.O.E 2173
TESTAMENT

SYSTEM INFORMATION

ゲームを動かす上で必要な知識と情報。
それを伝える本章が、このゲームをプレイする者たちにとって、有益なものとならんことを望む。

メニュー画面について

ここでは、ゲームの始まりとなるメニュー画面について解説する。本編とは直接関わりはないが、ゲームの基礎となる部分なので、各モードの役割をここでしっかりと理解しておこう。

ゲームボーイアドバンス本体に、ロムカセットを正しく挿入し、電源を入れるとタイトル画面が表示される。タイトル画面が表示されたら、「PUSH START BUTTON」の指示に従い、スタートボタンを押そう。すると画面に「NEW GAME」「LOAD」「CONTINUE」「SYSTEM」の4つのゲームメニューが表示されるので、好みのゲームメニューを十字キーの上下で選択して(このとき、選択した項目は色が変る)、Aまたはスタートボタンで決定しよう。すると各項目へと画面が切り替わるので、以下その各画面の指示に従って、ゲームを進めていこう。また「LOAD」と「SYSTEM」からは、Bボタンを押すことでタイトル画面に戻ることができる。

Game Menue

NEW GAME

ゲームを初めからプレイするモード。「NEW GAME」を選択すると、オープニングデモが画面に流れ、それが終了するとゲームの本編が始まる。なお、オープニングデモを見たくない場合は、スタートボタン押せばスキップすることができるぞ。

CONTINUE

前回のプレイ中に戦術セーブを行なったところからゲームを再開することができるモード。この「CONTINUE」でセーブできるデータはひとつだけなので、さらに戦術セーブを行なった場合は、データは上書きされ、前のセーブデータはなくなってしまうので注意が必要だ。

LOAD

保存してあるデータから好みのデータを選択して、インターミッションからゲームを開始することができるモード。「CONTINUE」とは異なり、15個のデータを保存することができる。またこの画面でBボタンを押すと、タイトル画面に戻ることができる。

SYSTEM

ゲーム中の2つのシステムを設定できると同時に、各種データの閲覧をすることができるモード。「戦闘アニメ」「IAS戦闘」のON／OFFの設定からサウンドモード、キャラクター、メカニック図鑑まで、幅広い項目でプレイヤーの手を助ける。

Loadの説明

「Load」を選択すると左のような画面が表示される。データを選択してAボタンを押すと、インターミッション画面へと移行する。

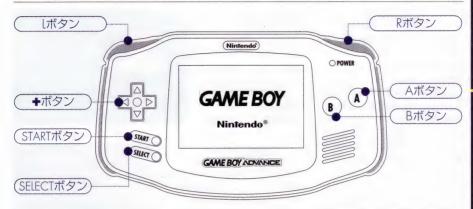
❶レベル：そのシナリオを終了したときのケイジのレベルを表示
❷資金：シナリオを終了時に所持している資金を表示
❸クリアしたシナリオ：プレイヤーがどのストーリーまでクリアしているかを表示
❹カーソル：緑色で表示され、✚ボタンを上下させることで移動することができる

Systemの説明

タイトル画面で「SYSTEM」を選択すると左のメニュー画面が表示される。十字キーを上下させて各項目を選択しよう。

❶戦闘アニメ…Aボタンで戦闘アニメのON／OFFを設定
❷IAS戦闘…AボタンでIAS戦闘のON／OFFを設定
❸サウンドモード…ゲーム中のBGMを聞くことができる
❹メカニック図鑑…各種メカのデータを閲覧できる
❺キャラクター図鑑…キャラクターのデータを閲覧できる
❻基本用語ファイル…Z.O.Eの世界で用いられる言葉を詳しく解説する。

コントローラの使いかた

このZ.O.Eでは各シチュエーションによりコントローラの操作方法が微妙に異なる。思い通りにゲームを動かすため、実際に触る前の知識として頭にしっかりと入れておこう。

	会話・戦略・インターミッションパート	戦術パート	戦闘・IAS戦闘パート
✚ボタン	カーソルの移動、項目の選択	カーソルの移動(Bボタンを押しながらでカーソルの高速移動)	攻撃IAS時：攻撃レンジの移動／回避 IAS時：プレイヤーカーソルの移動
SELECTボタン	——	レーダーMAPを表示	——
STARTボタン	——	——	——
Aボタン	項目の決定	項目の決定/カーソルで選択したユニットのユニットコマンドを開く/行動終了時、もしくは敵ユニットの場合、詳細ステータスを表示/ユニットを選択していない状態の時、全体コマンドを開く/ステータス画面のときに、ユニットステータス→武器ステータスの表示	攻撃時IAS時、攻撃レンジの決定
Bボタン	項目のキャンセル	項目のキャンセル／行動終了もしくは敵ユニットの場合、簡易ステータスのみ表示／押しながら✚ボタンを操作すると、カーソルが高速移動／地形情報の表示	——
Rボタン	メッセージの早送り(選択肢が出た時は止まる)	部隊表表示時、LV順、HP順のソート切り換え	——
Lボタン	メッセージを戻す(一定の所までシナリオを戻せる)	部隊表表示時、敵軍とのカーソルの切り換え	——

ゲームの流れ

このゲームは「基本会話パート」「戦略パート」「戦術パート」「インターミッション」の4つの大まかなパートでゲームが進行していく。その流れをしっかりつかんでおこう。

全体の流れ

プレイヤーは「基本会話パート」「戦略パート」「戦術パート」「インターミッション」の4つのパートを進行させていき、ゲームをクリアしていく。この4つのパートをクリアすると、1つのSCENEが終了となり次のSCENEへと移行する。基本的に下の図の順番で各パートは進むが、シナリオによっては一部のパートを飛ばしてゲームが進行していく場合もある。ゲーム全体の流れをよく理解して、まず大きなところからゲーム内容をつかんでみよう。

基本会話パート

このゲームのストーリーは主にこの基本会話パートで進行する。ここでは次のマップへ行くまでのエピソードなどが語られる。そして基本会話パートが終了すると戦略パートへと移行する。

戦略パート

火星の一部を切り抜いたマップが表示される。ここでは次の戦術パートで行なう作戦内容などを聞くことができるぞ。それから、複数ある「ポイント」は現在の主人公の位置や、ストーリーに関係した主要都市を示している。

▲ここで起こる会話イベントで、戦闘前の作戦目的などを聞くことができる

戦術パート

このパートは、プレイヤーが戦術を考えて、「移動」や「攻撃」などのコマンドを選択して、実行するパート。実際に敵と戦闘するステージだ。画面はマス目で構成されており、1マス単位で移動や射程距離が計算されている。

▲プレイヤーが実際に戦闘を実行するパート。このゲームのメインとなる部分だ

基本会話パート

戦術パート終了後にも、基本会話パートが挿入される。その内容は始めの基本会話パートからの続きとなる。はじめの基本会話パートはオープニング的な話が綴られるが、この後半の基本会話パートはそのストーリーのエピローグ的なものが語られることが多い。

▶表情パターンを持ったキャラクターが感情あふれる会話でストーリーを展開してくれる

インターミッション

ひとつのステージをクリアすると、基本会話などをはさんでインターミッション画面が表示される。ここでは、セーブやロードのほかにも、「ガレージ」での機体改造や武器強化、強化パーツの装備など、次の戦いに備えて、それぞれのユニットを整備することができる。

◀ステージの区切りに表示される重要なパート。次の戦いに磐石の体勢で挑もう

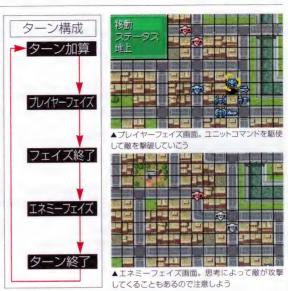
戦術パートについて

戦術パートでは、ターン制でゲームが進行する。1ターンは、プレイーヤーフェイズ(味方の攻撃)、エネミーフェイズ(敵からの攻撃)の両フェイズが一周すると、1ターン終了となる。

ターンの流れ

基本会話、戦略パートが終了すると、戦術パートに突入し、画面は建造物や山など各種地形の配置された戦術マップへと移行する。そして敵、味方のユニットが現れると、プレイヤーが行動する「プレイヤーフェイズ」が始まる。いずれかの味方ユニットにカーソルをあわせ、「攻撃」や「移動」などユニットコマンドを選択して敵を攻撃していこう。行動の終了したユニットは灰色になり、直後に始まる敵の「エネミーフェイズ」終了までコマンドは使用できない。ここで敵の移動や攻撃が終わると、1ターンが終了となる。この時、すべての味方が行動をしていなくても、プレイヤーフェイズは戦略に合わせて好きなときに終了できる。また、決められたターン数内で目的を達成してクリアするステージもあるので、ターン数にも気を配っておくとよいだろう。

▲プレイヤーフェイズ画面。ユニットコマンドを駆使して敵を撃破していこう

▲エネミーフェイズ画面。思考によって敵が攻撃してくることもあるので注意しよう

攻撃方法について

攻撃方法は「射撃攻撃」と「格闘攻撃」の2種類がある。各ユニットが装備している武器を選択すると、おのずと、攻撃の種類も決定してくる。自分の気力や武器の残弾、与えるダメージなどのパラメータに注意しつつ、射程圏内に捉えた敵を撃破していこう。

射撃攻撃

銃、ミサイル、ビームライフルなどの飛び道具で行なう攻撃法。戦術マップ上では、2マス以上の射程距離を持っており、遠距離から敵を攻撃できる。また、ユニットを移動して、待機した場所によっては武器の射程が合わず、敵を攻撃できない場合があるので注意したい。もし、状況が許さずに隣接する場合は、別の味方ユニットに援護させるのもよいだろう。射撃系の攻撃が得意なユニットなら、あまり移動させずに戦況を見るのも効果的だ。

◀遠距離からの攻撃が多いので、最初は回避されてしまう確率も高い。バランサーのカスタマイズが必要

格闘攻撃

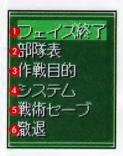
剣やパンチなどで敵にダメージを与える攻撃法。射程は1マスで隣接した敵にしか攻撃はできないが、移動後に続けて攻撃できることが魅力。一方で、いつも接近戦となるので敵からの攻撃も受けやすく、HPにはつねに気を配っておきたい。リペア機能を持った救援ユニットなどをそばに待機させておけば心強いだろう。また、ユニットのHPや装甲を改造したり、バランサーを調整して、防御力をあげておくのも有効だ。

◀格闘系のユニットは、とくに前線で戦うのでHPには注意。また敵に囲まれてしまわないようにしよう

コマンドについて

プレイヤーフェイズで使用できるコマンドには、システムやセーブを行なう「全体コマンド」とユニット単体の行動を決定する「ユニットコマンド」の2つがある。項目の内容をチェックして活用しよう。

全体コマンド

「全体コマンド」には以下の6つの項目がある。これらはおもにプレイ中のヘルプ機能を果たすが、コマンドによっては戦術にかかわるものもある。

❶フェイズ終了

プレイヤーフェイズを終了してエネミーフェイズに移行するコマンド。重要な作戦目的を達成するときなど、フェイズ終了のタイミングは重要な戦略のひとつになる。

❷部隊表

パーティの状況を確認するコマンド。Lボタンで敵パーティの状況も確認できるので、戦闘中、どのユニットを使用するかなどを考慮するときのバロメーターになる。

❸作戦目的

戦術マップをクリアするのに最低限の条件を確認するコマンド。条件を満たしても必ずしもクリアできるとは限らないので注意が必要だ。

◀表示される項目は、「勝利条件」と「敗北条件」。マップ途中で変わる場合もあるのでまめにチェックしよう

❹システム

各種コンフィグを行なうコマンドで、サウンドモードや戦闘アニメ、IAS戦闘システムの切り換えを行うほか、メカやキャラクター図鑑も見ることができる。

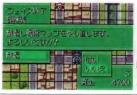
◀わからない言葉があったら、とりあえず基本用語ファイルやメカニック図鑑を覗いて調べてみよう

❺戦術セーブ

戦術マップ上で現在の戦闘状況をセーブできるコマンド。復帰する場合はタイトル画面で「コンティニュー」を選択しよう。ただし、セーブ数は1個のみなので注意。

◀戦術セーブをした画面に復帰したい時は、タイトル画面で「コンティニュー」を選択しよう

❻撤　退

戦闘を開始後、もう一度そのステージをやり直したいときには、このコマンドを使ってみよう。撤退しても資金は減らないが、消費した強化パーツは戻らないので注意。

◀撤退しても資金と経験値は引き継がれる。レベルアップや資金稼ぎに役立てよう

ユニットコマンド

戦闘時のユニットに直接指示を与えるコマンド。全部で7種類あり、使えるコマンド数は、それぞれのユニットの状態によって変化する。

❶ 移　動

ユニットをマップ上のマス目に沿って移動させるコマンド。移動できる範囲はユニットごとに異なる。また地上にいるユニットはその地形によっても変化する。

❷ 攻　撃

ユニットに攻撃をさせるコマンド。移動前もしくは移動後に攻撃可能な武器がある場合に表示される。2回行動を持つユニット以外は、1ターンに1回のみ攻撃できる。

❸リペア・サプライ

味方のHPを回復する「リペア」とENおよび弾薬を回復する「サプライ」を行なうコマンド。ダメージを受けたユニットやEN、残弾が減っているユニットに隣接すると、このコマンドが表示される。「リペア」「サプライ」のコマンドは、ほかのユニットだけではなく、自らにも使用できるのでうまく使い分けよう。

◀「リペア」「サプライ」とも移動後に使用できるので使い勝手はいい。長期戦には欠かせないコマンドである

❹ステータス

ユニットの持つステータスを別ウィンドウで確認できるコマンド。「ユニットデータ」「武器データ」「パイロットデータ」で構成されていて、戦闘中、現在のダメージの状況も表示してくれる。ゲーム中でHPやENの残量、気力などのチェックは必要不可欠。この画面を活用してこまめにチェックしよう。

◀敵のステータスを確認することも可能。敵のデータを分析して戦いを有利に展開しよう

❺強化パーツ

強化パーツを装備しているユニットに表示されるコマンド。このコマンドを選択すると、そのユニットが装備している強化パーツの一覧が表示され、使いたいパーツを選択することで、強化パーツの効果が発揮される。つねに移動まえに表示され、移動後には表示されないので注意が必要だ。

◀強化パーツはLEVのみが装備できる救援パーツ。すべて使い捨てなのでここぞというときに使おう

待　機

ユニットが移動したあとに表示されるコマンド。移動したあとに何もすることがない場合、コマンドウィンドウに「待機」のみが表示されるが、移動後に「攻撃」「リペア」「サプライ」の3つの行動が可能な場合は、これらのコマンドと共に表示される。「待機」も立派な戦略として使いこなしたいコマンドである。

空中・地上

オービタルフレームのみに表示されるコマンド。ユニットを地上・空中に移動させる。空中にいる場合は「地上」、地上にいる場合は「空中」と表示される。

戦闘システム

ここでは、ゲームの要となる戦闘システムを解説。戦闘システムは、パラメーターからダメージなどを算出する「通常戦闘モード」とプレイヤーの操作を戦闘に反映する「IAS戦闘モード」がある。

通常戦闘とIAS戦闘

「通常戦闘」ではパラメーターですべてが判断される。それぞれのユニットが現在どれくらいの能力があるかを把握することができるので、冷静に自軍と敵軍の状況を判断でき、かつ慎重に行動できる。対する「IAS戦闘」の場合は、少々軟弱なユニットであっても、ある程度の操作技術を駆使すれば、多少不利な戦闘状況であっても自力で突破することができる。通常戦闘とIAS戦闘の切り換えは全体コマンドの「システム」で行なうが、戦闘前情報画面の表示中に、Lボタンで切り換えることも可能。この2つのシステムの特性を利用して、さまざまな状況を突破していこう。

通常戦闘

◀初心者や計算高い人にオススメの通常戦闘。カスタマイズし尽くした最強ユニットを携え、ステージクリアを目指そう

IAS戦闘

▶ある程度ダメージを受けたユニットでも残しておきたい。そんなときこそIAS戦闘で必死に攻撃を回避。不可能を可能にしてくれるだろう

通常戦闘

このゲームの基本システムは「プレイヤーフェイズ」と「エネミーフェイズ」の合計2フェイズを1ターンとするターン制だが、「IAS戦闘モード」仕様のためか、「プレイヤーフェイズ」「エネミーフェイズ」ともに「反撃」という選択肢がない。1フェイズの間に敵、味方の攻反撃は行なわずに、1ターンの中で自軍、敵軍の攻反撃が終了する。これらを考慮して「通常戦闘」での戦略は、ユニットの装甲や移動距離、待機する際の敵との間合い、自軍と敵軍の射程距離などに注意を払おう。また「バランサー」補正で、それぞれのユニットが最大限に力を発揮できるように設定したり、武装の強化も有効に利用したい。

▲戦闘が始まると、その時点のパラメータでの戦いとなる。戦闘中は何もできないので、インターミッションでしっかりと調整しておこう

通常戦闘の流れ

1.戦術マップ

ユニットコマンドから「攻撃」コマンドを選び、使用可能な武器を選択する。次に攻撃可能な敵機を選択する。

行動の決定

2.戦闘前情報

攻撃側の攻撃力や命中率、ユニット名やHPの消耗などが表示される。このとき、LボタンでIAS戦闘をONにすることも可能。

戦闘開始

3.カットイン戦闘

大きめのサイズのユニットの全景が現れ、迫力ある戦闘シーンを展開。ゲームを早く進行させたい場合は、前の戦闘情報画面でRボタンを押して、アニメーションの表示をカットすることも可能だ。

4.戦術マップ

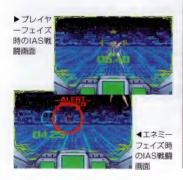
戦術マップへと戻り、攻撃したユニットの上にダメージ、クリティカル、回避、スタンなどの戦闘結果が表示される。

終了

IAS戦闘

IAS(インタラクティヴ・アクション・システム)とは、戦闘パートの戦闘、回避行動をただ見ているのではなく、プレイヤーが参加することで戦闘結果が導かれるシステムのこと。IASには「攻撃IAS」と「回避 IAS」の2種類がある。「通常戦闘」に比べてアクション要素が強くなり、戦術マップ上でつねに緊張状態を保たなければならないが、敵との戦闘前に、IAS戦闘のON／OFFの切り換えができるようになっている。「IAS」ONでプレイ中、プレイヤー自身の集中力次第では、時に攻撃をはずしてしまうこともあるだろう。そんなとき、バランサーでの「命中率」を高く設定しておけば、攻撃レンジの輪が大きくなり、かなりの高確率で、敵にダメージを与えることができる。このように、IASはユニットの能力のほかに、プレイヤーの技量という要素を反映したシステムなのである。

▶プレイヤーフェイズ時のIAS戦闘画面

◀エネミーフェイズ時のIAS戦闘画面

攻撃IAS戦闘の流れ

1.戦術マップ

攻撃できる範囲内にいる敵に対して、現在攻撃可能な武器を選択したり、移動や待機を含む攻撃体勢を選択する。

行動の決定

2.戦闘前準備画面

攻撃側の攻撃力や命中率、ユニット名やHPの消耗などが表示される。このときLボタンでIASをOFFにすることも可能。

戦闘開始

3.IAS戦闘画面

画面上に大きめのサイズの敵ユニットのグラフィックが移動するので、プレイヤーは攻撃レンジの照準を敵ユニットにあわせて、表示されたタイマーの時間内にAボタンで撃ち抜く。

4.カットイン戦闘

大きめのサイズのユニットの全景が現れ、迫力ある戦闘シーンを展開。ゲームを早く進行させたい人は、前の戦闘情報画面でRボタンを押して、アニメーションの表示をカットすることも可能だ。

5.戦術マップ

戦術マップに戻り、敵ユニットとのダメージ、クリティカル、回避、スタンなどについて、戦闘結果がエフェクトとともに表示される。

終了

攻撃レンジ

プレイヤーフェイズ時、敵を攻撃する際に発生する「攻撃IAS」を使用すると、攻撃画面には敵ユニットのほかに「攻撃レンジ」や「タイマー」が表示される。プレイヤーは、この攻撃レンジを敵ユニットに合わせ、タイマーの時間内に攻撃を実行してダメージを負わせよう。この時、敵のユニットについているウィークポイントを照準の真ん中に合わせてAボタンを押すと、与えるダメージが1.5倍になる(クリティカルヒット)。また、敵のウィークポイントは、大きさもその数もさまざまなタイプがある。

◀敵ユニットの一部がレンジに入っていれば命中。命中率を高く設定するほど、レンジの輪は大きくなる

◀命中率を上げて、高くした場合の攻撃レンジ。外縁が丸く囲まれている

◀こちらは命中率が低い場合の攻撃レンジ。レンジの枠が結ばれていない

回避IAS

IAS戦闘をONにした状態で、エネミーフェイズ時に敵から攻撃されると「回避IAS」が発生する。ターン数も増してくると、ユニットによっては修理も受けられずに瀕死状態になっている場合がある。こんなときこそ、腕に自信のあるプレイヤーは是非試してほしいシステムだ。この「回避IAS」に熟練すれば、通常戦闘では明らかに撃墜される場合でも、戦闘終了まで、あるいは作戦目的達成まで「回避」し続けることも可能なのだ。もちろん「バランサー補正」などによる事前のカスタマイズもより有効となるので出撃前のチェックは怠らないようにしよう。また、もっともプレイヤーの体力を要する場面となるので、戦闘中、ターンの途中でも「IAS」のON／OFFはユニットごとに切り換えられるようになっている。また、バランサーで回避率を高く設定してある高レベルのユニットなら「IAS」をOFFにしても高確率で回避できるので、状況に合わせて使い分けることが肝心だ。

▶タイマー時間内中、エネミーレンジから逃れ回避成功

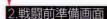
◀エネミーレンジに接触すると、ダメージを受ける

回避IASの流れ

1.戦術マップ

敵のユニットが思考により攻撃範囲内にいる、プレイヤーユニットに対し、移動、待機を含む攻撃体勢を選択する。

行動の決定

2.戦闘前準備画面

攻撃側の攻撃力や命中率、ユニット名やHPの消耗などを確認する。LボタンでIAS戦闘をOFFにすることも可能

戦闘開始

3.IAS戦闘画面

画面に現れた大きめのサイズの敵ユニットが移動しながら放つロックオンサイトを、ユニットによって設定されたタイマーの時間内、プレイヤーがカーソルを操作して回避する。

4.カットイン戦闘

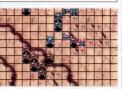
大きめのサイズのユニットの全景が現れ迫力ある戦闘シーンを展開。ゲームを早く進行させたい場合は、前の戦闘情報画面でRボタンを押して、アニメーションの表示をカットすることも可能だ。

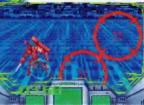
5.戦術マップ

戦術マップに戻り、味方ユニットのダメージ、回避、スタンなどについて、戦闘結果が表示される。

終了

エネミーレンジ

IAS戦闘をONにした状態で敵から攻撃を受けると、敵は画面のフレーム外へ抜けざまにロックオンサイトである「エネミーレンジ」を放ってくる。プレイヤーのカーソルがエネミーレンジに入らないように十字ボタンで移動させ、タイマーの時間内に当てられなければ回避成功となる。このレンジの大きさは通常敵ユニットの性能やプレーヤーの設定したバランサーの位置から算出されて決まるが、防御力を高くすると、エネミーレンジのサイズは大きく、回避力をあげるとレンジのサイズは小さくなる。

◀敵のエネミーレンジのサイズは大きいが、たとえ当たっても防御力が高いのでダメージは少ない

▶回避率を上げると、エネミーレンジは小さくなるが、同時に攻撃された時のダメージが大きくなる

バランサーについて

プレイヤーのユニットは「攻撃」と「回避」の能力調整をバランサーによってカスタマイズすることができる。「攻撃バランサー」では攻撃力と命中率を、「回避バランサー」では防御力と回避率の能力をそれぞれカスタマイズすることができる。このバランサーを調整するには、インターミッション画面にある「バランサー」のコマンドを選択することで行なうことができる。ステージが開始されると、バランサーのカスタマイズはできないので、戦闘開始前に忘れずにやっておこう。また、パイロットのレベルにあわせて調整幅は1段階づつ増えていくので戦況にあわせてこまめに調整しよう。

◀資金をかけずに、ユニットをカスタマイズできる。ユニットの特性や自分のプレイスタイルにあわせて調整しよう

▶レベルがあがると、より細かくバランサーを調整することができる。最高は上下5段階に分かれる

攻撃バランサー

バランサーの調整画面でカスタマイズしたいユニットを選択すると、カーソルが画面下のバランスバーの部分に移動し、攻撃バランサーの文字が反転するので、十字ボタン左右でバーにあるカーソルを「攻撃力⇔命中率」のいずれかの方向へ移動させて調整を行なう。「攻撃力」と「命中率」は綱引きをしているイメージで、「攻撃力」の方にカーソルを移動させると、命中率は低くなり、「命中率」の方にカーソルを移動させれば「攻撃力」は下がるという具合だ。右の表は、バランサーバーを縦においたと考えてほしい。「±0」の地点を補正なしの100%とすると、「攻撃力」を1つ移動すれば、攻撃力はプラス5%、命中率はマイナス5%になる、という意味だ。また、武器によっては調整をしたために、命中率が0%になってしまう場合でも、最低限の保証は取ることができ、画面に極小サイズの攻撃レンジが表示され、敵を攻撃できるようになっている。

攻撃	
5	攻撃力125%補正、命中率75%補正
4	攻撃力120%補正、命中率80%補正
3	攻撃力115%補正、命中率85%補正
2	攻撃力110%補正、命中率90%補正
1	攻撃力105%補正、命中率95%補正
±0	攻撃力、命中率ともに補正なし
1	攻撃力95%補正、命中率105%補正
2	攻撃力90%補正、命中率110%補正
3	攻撃力85%補正、命中率115%補正
4	攻撃力80%補正、命中率120%補正
5	攻撃力75%補正、命中率125%補正
回避	

回避バランサー

回避バランサーも「攻撃バランサー」同様、十字ボタン左右で「防御力⇔回避率」のいずれかの方向へカーソルを移動させて調整を行なう。こちらもやはり「防御力」と「命中率」は綱引きの状態となっており、「防御力」の方へカーソルを1つ移動すれば防御力はプラス5%、回避率はマイナス5%となる。敵のロックオンサイトであるエネミーレンジの大きさは、通常計算によって算出された%に「回避バランサー」の補正値が加わり変化する。回避率をあげるとエネミーレンジのサイズは小さくなり、逆に、防御力をあげればエネミーレンジは大きくなる。例えば、回避力の高いユニットの回避率を最高まであげたときなど、戦闘画面でのプレー感覚としては、エネミーレンジのサイズが極小になり、敵の攻撃から逃れやすい状態になっている。しかしそのあと、回避できるかできないかは、プレイヤーの実力次第だ。

防御	
5	防御力125%補正、命中率125%補正
4	防御力120%補正、命中率120%補正
3	防御力115%補正、命中率115%補正
2	防御力110%補正、命中率110%補正
1	防御力105%補正、命中率105%補正
±0	防御力、エネミーレンジサイズともに補正なし
1	防御力95%補正、命中率95%補正
2	防御力90%補正、命中率90%補正
3	防御力85%補正、命中率85%補正
4	防御力80%補正、命中率80%補正
5	防御力75%補正、命中率75%補正
回避	

パイロットについて

プレイヤーの分身とも言うべきパイロットを、ここでは徹底的に解説する。パイロットの特徴やレベルアップのことを理解して、各ユニットの能力を100%引き出そう!

パイロットの説明

パイロットには「格闘」「射撃」「回避」「命中」「反応」の5つのパラメータにそれぞれ固有の数値が設定されていて、その数値でパイロットの大まかな能力が決定されている。この数値は、敵に攻撃を命中させるか、敵を撃墜すると与えられる経験値が、ある一定値まで累積していくとレベルアップという形でそれぞれ上がっていく。どの能力の数値がどれだけ上がるかは各キャラクターによって違うので注意が必要だ。また、OF操者は、自身のレベルアップと共に、OF自体の能力も成長していく。

❶キャラクターフェイス
❷キャラクター名
❸現在のレベル
❹現在取得している経験値
❺現在の気力
❻格闘値:格闘武器の攻撃力に影響する数値。この数値が高いと格闘攻撃時に多くのダメージを与えられます
❼射撃値:射撃武器の攻撃力に影響する数値。この数値が高いと射撃攻撃時に多くのダメージを与えられる
❽回避値:ユニットの回避力に影響する数値。この数値が高いと敵の攻撃をかわしやすくなる
❾命中値:攻撃の命中率に影響する数値です。
❿反応値:IAS戦闘時のタイマーに影響する数値。この数値が高いと、攻撃IASの時間が長く、回避IASの時間が短くなる。
⓫攻撃バランサー:現在の攻撃バランサーの設定位置を表示しています。
⓬回避バランサー:現在の回避バランサーの設定位置を表示しています。

気力について

このゲームでは、キャラクターのパラメータに「気力」というのもが設定されている。気力とは、一種のやる気のようなもので、やる気が出れば攻撃力や防御力などが高くなったり、威力の強い武器の使用も可能になる。気力が上がる条件としては3つあり、それぞれで上昇値が異なっている。1つ目は、敵の攻撃でダメージを受けた場合。このときは気力が1上昇する。2つ目は敵を撃墜したとき。この場合は一気に5も上昇するぞ。そして3つ目はイベントによる上昇で、これはその時々によって数値が変動する。また、気力が下がることもあり、サプライを受けたときと、サプライパックを使ったときにそれぞれ5下がる。それから上昇同様、イベントによる影響で気力が下がることもあるので注意が必要だ。気力は通常±0から始まり、プレイ中は先に述べた条件を満たすことでつねに変化するが、ステージをクリアすると、数値は初期化されて再び±0に戻る。

◀敵を撃破すると気力が5プラスされる。手っ取り早く気力を上げたい場合、敵を倒すのがいちばん

▶敵との戦闘中に会話イベントが発生して気力が上昇することもある

◀戦闘中に敵の攻撃を受けると、気力が1上昇する。気力が高いほど、攻撃時に敵に与えるダメージが多くなる

レベルアップ

パイロットのレベルは、戦闘で敵にダメージを与えた場合と、敵を撃墜した場合にのみ与えられる経験値(Exp)が溜まっていき、右の表にある必要経験値に達すると上がる仕組みになっている。与えられる経験値は、対戦した敵の種類と敵が乗っている機体、そして敵とのレベルの差によって変化してくる。当然、レベル差の大きい敵を撃墜したほうが、より多くの経験値をもらうことができる。パイロットのレベルがアップすると、パラメータである格闘能力、射撃能力、回避能力、命中能力、反応値が上昇し、また、バランサーの調整幅も増える。レベルの低いうちはキャラクターの成長は早いが、レベルが上がってくると、レベルアップに必要な経験値も多くなり、レベルが上がりづらくなっていくことも覚えておこう。

レベルUPに必要な経験値

	Lv1〜10	Lv11〜20	Lv21〜30	Lv31〜40	Lv41〜
必要経験値(Exp)	100	120	140	160	180

経験値

経験値は自分と敵とのレベル差の補正が加味されて決定する。下の表はダメージを与えたときと、撃破したときの敵とのレベル差補正値を表している。経験値の求めかたは、敵ユニットと敵パイロットの持つ経験値を加算した値に、味方と敵のレベル差補正値をかけた数値となる。敵ユニットの経験値が「50」、そのパイロットが「100」として、敵のレベルが「19」で、味方は「12」だとすると、表の「−7」(12−19=−7)の数値は「93／120」。計算式は、(100+50)×93／120=193(小数点以下切り捨て)、破壊時は(100+50)×372／120=775となる。

◀本文中にある経験値の計算式を覚えておいて、ユニットを計画的に成長させることができればベストだ

▶レベルの高い敵がでてきたら、パーティ全員で総攻撃をかけ、たくさん経験値を稼いでしまおう

ダメージ時の経験値補正

レベル差	補正式	レベル差	補正式
−10以下	408÷120	+10以下	2÷120
−9	102÷120	+9	2÷120
−8	102÷120	+8	2÷120
−7	93÷120	+7	2÷120
−6	84÷120	+6	2÷120
−5	75÷120	+5	2÷120
−4	66÷120	+4	2÷120
−3	57÷120	+3	4÷120
−2	48÷120	+2	8÷120
−1	39÷120	+1	15÷120
±0	30÷120		

撃墜時の経験値補正

レベル差	補正式	レベル差	補正式
−10以下	408÷120	+10以下	2÷120
−9	408÷120	+9	2÷120
−8	408÷120	+8	2÷120
−7	372÷120	+7	2÷120
−6	336÷120	+6	2÷120
−5	300÷120	+5	4÷120
−4	264÷120	+4	8÷120
−3	228÷120	+3	15÷120
−2	192÷120	+2	30÷120
−1	156÷120	+1	60÷120
±0	120÷120		

ユニットについて

ここでは、マップ上で、実際に前線に立って戦う、ユニットの特徴や種類などを紹介する。各ユニットの特性を知り、上手く使い分けてチームプレイに役立てよう。

ユニットパラメータの説明

このゲームの真の主役ともいえるユニットには「HP」「装甲」「移動力」「エネルギー」などキャラクターとはまた違った、数種類のパラメータを持っており、それらの数値がユニット自体の性能を左右している。その中でもオービタルフレーム(OF)にのみ設定されている「レベル」については特徴的で、それを操るキャラクターのレベルアップに伴いユニットも成長する。ユニットの持つ、こういったさまざまな性能や特徴を把握して、それぞれに合った有効な戦術や戦法を考えていこう。

❶ユニットの写真
❷移動力：ユニットの移動力。通常、移動力の分だけ戦術マップ上のマス目を移動できるが、地上にいる場合は、地形効果で移動力が多く消費される場合がある
❸装甲：ユニットの装甲厚。この数値が多いとダメージが少なくなる
❹レベル：オービタルフレームにのみ設定されている数値。パイロットのレベルの成長とともに、ユニットのレベルも成長する
❺ユニット名：ユニットの名称
❻移動タイプ：そのユニットが活動できる場所を表示。「空」は空中、「陸」は陸上で活動できることを表す
❼HP：ユニットの耐久力。0になると破壊され、戦術マップ上からそのユニットは取り除かれる
❽EN：ユニットのエネルギー。エネルギー消費のある武器などを使うと減っていき、不足するとそれらの武器が使用不可能になる
❾特殊能力：ユニットの持つ特殊能力が表示される

エネルギーに気を配ろう

このゲームでは、さまざまな武器が登場するが、その中で注意が必要なのはエネルギー消費式の武器。よく画面を見ればわかるのだが、このエネルギー消費式の武器は弾数が設定されている武器より、その減り具合が見えづらく、ついつい多用してしまいがちだ。とくに、テスタメントの「ソウルセクション」やジャスティーンの「バーンストーマー」、ドライツェンの「カラミティ・キス」などはエネルギー消費が30もあるので注意。このゲームでは機体の装甲とHPは強化できても、エネルギーの総量は増やすことができない。エネルギーは強化パーツのサプライパックか補給機能を持つユニットからの補給を受ければ回復するが、ここぞというときに使えるように、残量にはとくに気を配っておこう。

◀エネルギーは毎ターンチェック。不測の事態にいつでも対処できるようにしておこう

▶エネルギー消費の多い武器は、使い勝手がいいものが多い。使いすぎに注意しよう

ユニットのタイプ

ユニットのタイプは、「OF」と「LEV」の2種類に大別することができる。OFは主人公や敵の主要人物が乗るメカで、空陸両方を広く移動できる。また、攻防のバランスもよく、高い機動性を誇るので、オールマイティーな活躍を見せる機体だ。一方のLEVは、敵機にも多く存在する汎用性の高いメカで、陸上を移動し、空中では活動できない。また用途によって能力が限定されている。そのOFとLEVは成長の仕方に違いがあり、OFはパイロットのレベルにあわせて成長するのに対し、LEVは「HP」「装甲」「武器」を強化したり、強化パーツを装備させることで成長を図る。またOFは、マップ上にあるローカルサーバーから特殊武器を入手することができるが、LEVのように強化パーツを装備したり、装甲やHPの強化を行なうことはできないようになっている。このLEVとOFのほかにも、戦闘支援車両であるAFVと、敵ユニットでのみ登場する戦闘機「無人戦闘機」の2タイプがユニットとして存在している。

LEV強化型C

分類：LEV

最新式のLEVをベースにして
指揮官用にチューンアップした機体。
防御力、攻撃力の強化を
重点的に行なわれている。
ビーム砲を装備。

▲ユニットの種別は、メカニック図鑑に記録されている。チェックしてみよう

OF

OFは「テスタメント」「ヴィジャヤ」など、主人公や敵の主要人物たちの愛用機。優れた性能とさまざまに変化するパラメーターを持った、成長するメカである。空中、陸上ともに活動することができ、LEVよりも強力な多くの武器を有しているのが特徴。

LEV

汎用LEVを改造していろいろな機能を持たせたメカ。味方のLEVの中には、格闘用・射撃戦術用にそれぞれ改造したものと、防御を強化した突撃・支援型仕様のLEVがある。また、LEVは地上を移動する陸戦タイプで、地形によって移動可能な範囲は変化する。

AFV

おもに、エネルギーの補給や機体の修理、人や物資の運搬を行なう、支援を目的に改造された車両。味方のAFVもほとんど最低限の武装しかされていないので戦闘向きではないが、総力戦ともなれば補給・修理装置搭載の頼もしい味方に様変わりする。

無人戦闘機

UNSFで広く使用されている戦闘機で、敵機として登場する。タイプはAとBの2種類が存在する。戦闘力はさほど高くないが、多勢で編隊を組んで攻撃してくるとやっかいな存在となる。とくにBタイプは射程の長いミサイルも搭載している。

オービタルフレームの成長

LEVやAVFなどは、改造することでその能力の向上を図るが、OFだけはパイロットのレベルアップにあわせてユニットの能力が向上し、「武器の攻撃力」「HP」「装甲」の3種類のパラメータの数値が、おもにあがっていく。また、テスタメントだけは、ストーリーが進行すると、それにあわせて自動的にパラメーターが急変化することがある。また、ダウンロードによる特殊能力や武器の入手などで、どんどん成長させることができる。全てのダウンロードを行なわなくても、ステージのクリアには支障はないが持っていると便利な能力がいろいろと揃っている。

1/2 武器名	攻撃力	射程	命中
ティアーブラスト	1262	2-5	-5
ラスティカッター	1362	1	+10
レイディザスター	1762	2-5	±0
ネイルレーザー	1762	2-4	+10
ソウルセクション	1862	1	+5

射撃系　必要気力
残弾　1/2　消費EN

◀ストーリーの進行によってパラメータが変化。テスタメントのステータスはこまめにチェックしておこう

▶特殊能力には、ターン毎にHPを数%回復させる、1ターンに2回行動ができるなど、便利な機能のものが揃っている

武器について

それぞれのユニットに搭載している武器にもさまざまなパラメーターがキャラクターやユニットと同じように
それぞれの特性を持っている。その特性を知って、戦闘でいろいろな武器を使いこなしてみよう。

武器パラメータの説明

武器のステータスには6種類のパラメータが存在する。そのパラメータの中でも武器の威力はとくに重要な項目だが、そのほかの「射程」や「弾数」、「消費エネルギー」など、その武器を使う際に制限となるパラメーターにも注目しよう。また、LEVに限られるが、資金があれば「インターミッション」の「ガレージ」で「武器強化」を選択して、武器の攻撃力をあげることもできる。武器は敵にダメージを与えらる直接の手段なので、武器が使えるか使えないかで戦術が変わってくることもしばしばある。それぞれの武器のパラメータを確認して、その時々に合った武器を使っていこう。

1/1	武器名	攻撃力	射程	命中
	❶ハンドガン	❷630	❸1-5	❹-5
	脚部レーザー剣 ❺	1190	1	+15
	バーンストーマー	1490	1	+5
	右脚部刀旋回蹴り	1700	1	+15
	グレネードZZ	1830	2-3	+15

❻格闘系　　❽必要気力 10 (+10)
❼残弾 1/1　　❾消費EN --- (100)

❶ 武器名：武器の名称
❷ 攻撃力：その武器の攻撃力。この数値が高いほど敵に多くのダメージを与える
❸ 射程：武器が使用できる範囲を表示。数値の単位はマス目の長さを表す
❹ 命中：その武器の命中率を表示。数値が高いほど命中率が上がる
❺ 武器の特徴：その武器の特徴をアイコンで表示。三角は移動後に使用できる武器。
❻ 武器の系統：その武器が格闘または射撃武器どちらかであるかを表示。イナズマのアイコンのものは、攻撃したあとにスタン効果がある武器のこと
❼ 残弾：その武器の残弾数を表示。この表示がない武器は、EN消費式の武器であるか、使用回数に制限のない武器のこと。
❽ 必要気力：その武器を使うために必要な気力と現在の気力(　)を表示
❾ 消費EN：その武器を使うために必要なENと現在のEN(　)を表示

武器のタイプについて

武器にも攻撃方法と同じく「格闘系」と「射撃系」の２種類のタイプが存在する。それぞれを見分けるには、武器ステータス画面の左下を見てみよう。そこに「格闘系」と表示されていれば、それは格闘タイプの武器であることを表している。格闘系の武器を使用すると、ダメージの判定時にはキャラクターの格闘値が適応される。一方、画面下に「射撃系」と表示してあれば、射撃タイプの武器であることを表し、ダメージの判定時にはキャラクターの射撃値が適応される。また、武器名の横に三角のアイコンが表示してあれば、それは移動後に使用が可能な武器を表している。「攻撃」は時として戦局を大きく左右する行動となるので、キャラクターの能力やそのときの状況を見極めて、最大限に効果を発揮する武器を選択しよう。

射撃武器

「射撃系」の武器の射程距離はさまざまで、中には、射程が3〜5など限定されているものも。距離を取って攻撃できるのは利点だが、残弾数やENの消費が著しくなると、武器が使えなくなるので注意。

▲足を止めてから攻撃するので、どうしても出遅れてしまうことも欠点

格闘武器

「格闘系」の武器を選択すると、射程距離が「1」のものがほとんどで、敵に隣接して使用しなければならない。しかし、移動後に攻撃ができたり、ENや弾数の消費が少ないのが利点である。

▲敵陣に突入することが多いので、何らかの対応策は講じておこう

弾数とEN消費

戦闘中、武器のステータスを見ると、ジャスティーンのハンドガンは「20／20」、ドライツェンのカラミティ・キスは「消費EN30」など、弾数と残弾数や消費ENが表示されている。この場合、ハンドガンは装弾数20のうち20発残っていて未使用の状態。一方、カラミティ・キスは、その武器を使用する際の消費ENが30であることを示す。同じ射撃系であっても、ENの消費を必要とする武器としない武器があるのだ。いずれの値も、なくなったり不足すれば、その武器は使用不能になり、使うには補給が必要となる。また、なかにはENも弾も消費しない射撃系武器もあるが、その攻撃力や命中率はやや劣る。武器のタイプや特徴を知り、上手に使いこなそう。

◀ユニットによって、EN消費系の武器と弾数制限式の武器の保有数は異なる。ただ、どちらの武器も攻撃回数が決まっているという点では変わりがない

1/1 武器名	攻撃力	射程	命中
ブレイドランナー	840	2-3	-5
アブソリュート	1340	1	+10
ガントレット	1740	1-6	+10
アベルカイン	1840	1	+5
スラッシュブーム	1940	2-3	+5
射撃系	必要気力	---(+5)	
残弾 ---/---	消費EN	---(130)	

▶デュランダルⅡのブレイドランナーやテスタメントのティアーバレットなど、EN・弾数ともに消費しない射撃武器もある。武器の特性はよく確認しておこう

気力制限のある武器

武器によっては、気力が一定値に達しないと使用できないものがある。必要気力が「10」の武器を搭載した場合、その武器は、パイロットの気力が「10」にならないと使用することはできないのだ。これらは、攻撃力の高い武器に多く見られる傾向である。気力は敵を倒すか、敵の攻撃を受ければ上がっていくので、ただ敵を倒すだけでなく、時と場合によっては、敵の攻撃を受けることも有効な手段となる。ただし、その場合は、ダメージや攻撃を受ける回数を計算しておかないと、撃墜される可能性もあるのでよく注意して行動するようにしよう。武器ステータスには、その武器の必要気力が表示されているので確認してみよう。

▶画面右下にあるのが、その武器の必要気力である。だいたい、気力が5～10に達すると、威力の高い武器が使用可能となる

1/1 武器名	攻撃力	射程	命中
レーザー刀	860	1	+5
Wビームカノン	1160	2-5	+10
ミサイル	1330	3-5	-5
スターカーニバル	1530	2-4	+10
全方位全弾発射	1600	2-3	±0
射撃系	必要気力	5(±0)	
残弾 3/3	消費EN	---(130)	

◀LEVについては、だいたい10～15まで気力を上げれば高威力の武器が使用可能となるが、OFには気力がそれ以上ないと使用できない武器も存在する

実体弾とエネルギー弾

武器の種類には、実体弾とエネルギー弾というものがあるが、そのパラメータなどの数値を見ることができず、どの武器がエネルギー弾武器でどの武器が実体弾武器であるということの見分けは非常に難しいようである。一応の目安としては、格闘武器は除き、弾数を消費して使う武器が実体弾兵器で、エネルギーを消費して使うのがエネルギー弾という見分けかたのように思えるが、テスタメントの使う「ネイルレーザー」など弾数が設定されてありながら、いかにもエネルギー弾のような名前のものや、ほかにも例外的な武器がいくつかあるので、これもはっきりとした見分けかたとはいえない。これは永遠の謎なのだろうか……？

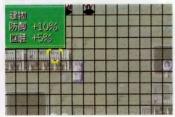
◀その武器の形状や名称からある程度の推測をすることができるが、はっきりとしたことは不明。その見分けかたを知りたいところではあるが…

▶デュランダルⅡには実弾系耐性を、ヴィジャヤにはエネルギー系耐性をそれぞれつけることができるので、おそらく明確な違いが何かあるのかもしれない

地形について

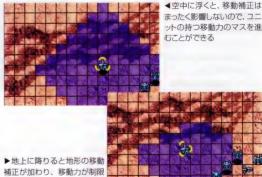
戦術マップ上には建物や山、市街地や河など、いろいろな地形があるが、移動しにくい場所や地形を戦略に利用することがある。その特徴や影響力を知って、戦闘をより有利に進めよう。

地形効果

戦術マップは、山や河、市街地や草原などさまざまな地形で構成されている。また、市街地には、TV局やビルなどの建造物もあり、時には作戦目的に関わる重要な建物を視野に入れながら戦闘をするステージもある。さらに、それらの地形は、戦闘パートでの「攻撃」や「回避」にもいろいろな効果を与えることがある。荒涼とした谷や高い山岳地帯などでは、LEVなど地上を移動するユニットには進みづらいが、防御や回避率を上げてくれたり、それとは逆に、海上のようにまったく動けない地形もある。このように陸タイプのユニットには、そのユニットが待機しているポイントの地形の補正値が発生する。ただし空タイプのユニットにはまったく影響しない。

種類	効果	説明
市街地	防御率10% 回避率5%	市街地には道路のほかにもTV局など建物が並んでいて、その建物を利用して進みにくい反面、移動のしかたによっては敵に接触しにくいという良さもある。ここでは作戦目的によって、建物や人の援護も行なう。
岩地	防御率5% 回避率5%	山や谷なので防御率は低い。荒涼とした場所なので、多勢の敵との総力戦などに登場する。敵の空撃に、地上を移動する仲間は苦戦を強いられることもある。谷間などを利用して全力で回避しよう。
河川	防御率5% 回避率0%	見晴らしがよく、草原と並んで身を隠す場所がまったくない。また空タイプの仲間なら移動は自由だがLEVは水中に適さない。ここでは、戦闘前の遠距離攻撃の強化もひとつの手段となるだろう。
平地	防御率0% 回避率0%	平地なので見晴らしがよく、攻撃も移動もスムーズだが、敵にとっても同じ条件。油断していると、敵に一気に取り囲まれることもあるので注意が必要だ。すばやい移動を心がけよう。
基地	防御率10% 回避率5%	敵の要塞など巨大な建造物の中なので、障害物が至るところに配置されており、防御率は高い地形。味方も移動制限が発生する中で、どう敵の移動制限を利用するかがひとつのポイントになる。
特殊地形	防御率10% 回避率5%	ローカルサーバーがある地点。戦闘中に、この上までOFを移動させ、待機すると武器や特殊能力がダウンロードできる場所だ。一時、敵は仲間に任せておき、移動力のあるOFで向かおう。

地形補正

陸にいるユニットが地形効果から受ける補正は「移動補正」と「戦闘補正」と大きく2つに分けられる。移動補正とは、地上を移動するときに発生するコスト。平地や道路に比べ、山間部や水の中では移動力が多く必要となってしまうことから、移動範囲は狭くなることを表している。それに対し、戦闘補正とは、戦闘時の命中率、ダメージに現れる影響をさす。基本的に移動力補正の高い地形ほど、命中率やダメージが低くなるように設定されている。補正は陸タイプの敵にも発生するので、逆にそれを利用してもよい。地形効果は重要な要素なので、しっかり頭に置いて戦術を立てよう。

◀空中に浮くと、移動補正はまったく影響しないので、ユニットの持つ移動力のマスを進むことができる

▶地上に降りると地形の移動補正が加わり、移動力が制限される。ただ、地形の防御効果などは得ることができる

サプライ・リペアについて

サプライとリペアは戦闘には欠くことのできない重要なファクター。この2つの機能の使いかたやポイントをしっかりと押さえて、味方がピンチに陥らないようにゲームを展開しよう。

サプライ

武器の使用でENが減ってしまったり、武器の弾が残り少なくなったユニットの消費したENや残弾数を全回復させる支援装置で「エッジ」がこれを搭載していている。実際にサプライを実行するときは、戦術マップ上で補給を必要としているユニットに隣接して、ユニットコマンドの「サプライ」を選ぶ。そして、表示されたマス（射程距離は上下左右に1マス）内にいるユニットにカーソルをあわせてAボタンを押すことで補給することができる。使用回数は無制限だが、1ターンの間に1機しか助けることはできない。また、サプライを受けたユニットの気力は5下がるので注意しよう。

▲エネルギーや弾が残り少なくなってしまった味方の元へ隣接。「サプライ」のコマンドを選んで、補給完了

リペア

リペアは、HPを消費してしまったユニットを回復させる支援装置である。1回の救援でその味方機のHPを50%回復できる。この回復機能は「ブレイド」が装備している。この装置も「ブレイド」を助けたいユニットに隣接させて「リペア」コマンドを選択することで実行する。補給と同じく1ターンに1機のユニットに使用することができ、1回使用しても弾数やエネルギーなど何も消費することはない。また、強化パーツの「リペアキット」と違うところは、自分以外のユニットにも使用できる点だ。強化パーツを装備できないOFにとっては、ありがたい装置である。

▲ダメージを受けてHPが少なくなった味方に隣接、リペアを選び修理完了。ちなみに自分自身にもリペアすることができる

支援型機の悩み!?

支援型機は、戦闘に適していないというウィークポイントがあり、戦闘時には最も気を配らなければならないメカ。攻撃のチャンスがある時に支援を必要としている仲間がいると、コマンド入力に悩む場面が多く、また支援が目的なので敵への攻撃回数が少ないため、経験値が貯まらない。装備している武器も少なく、HP、ENの消費が激しい特攻タイプのメカと一緒にいると敵に狙われて危うくなる。ストーリーの後半ともなればパーティの各々が何らかの支援機能を装備していくので、その頃までに、戦闘でも充分に使えるように、もっとも強化を図っておきたいメカなのだ。

◀1ターンに1回しか使えない救援コマンド。助けたい仲間の元へ移動して隣接したけれど、近くに敵が!　コマンドは攻撃か?　サプライか?

▶接近戦で敵の攻撃を受け、ダメージを負った直後のターンでは、移動しないでその場で自分のユニットにリペア

ローカルサーバー

戦術マップ上の街にはいろいろな建造物も存在している。その中で、街の一角に建つ青い物体「ローカルサーバー」。実は、これがOFの成長に深く関わっているのだ。ここではどんなことができるのだろう。

ダウンロード

OFはレベルアップをするとともに「武器」「HP」「装甲」などが成長をしていくが、このほかにもローカルサーバーからのダウンロードを行なうと、強力な武器や特殊能力を入手することができる。LEVとは異なり、ユニットの強化や武器の改造、強化パーツの装備はできないので、ぜひダウンロードして、強力な武器や便利な能力を手に入れよう。ダウンロードをする方法は簡単で、戦術マップ上にローカルサーバーを見つけたら、味方のOF1機をそのローカルサーバーの上に移動させて、「待機」コマンドを選択すれば入手できる。入手した武器や能力はそのステージの終了後に、仲間のOFに分配されるので、全員がダウンロードに行かなくてもOK。またダウンロードができなくても、ゲームクリアには支障がないので、また次のローカルサーバーでダウンロードすればよい。

▲ステージ上にローカルサーバーを発見したら、とりあえず敵に気をつけながら一目散に向かっていき、ダウンロードしよう

ローカルサーバー

◀コンピュータの記憶端末。ゲーム中では、この上にOFを待機させることで、新しい特殊能力や武器を入手することができる

ダウンロードできる特殊能力

入手リスト　資金　27600
テスタメント　ネイルレーザーを入手
デュランダルⅡ　ガントレットを入手
リペアキットを1個入手
資金　4000を入手

SSA1
ユニットがダメージを受けた場合、次のターンの攻撃フェイズにHPを自動的に回復する機能。デュランダルⅡオルクリストが装備する。SCENE12、20Bで入手できる。

SSA2
ユニットが破損すると、次の攻撃フェイズにHPが自動的に回復する機能。 SSA1より回復率が高い。テスタメントが装備。入手ステージはSCENE23Aと21B。

実弾系耐性
実体弾攻撃のダメージを一定の数値分減少させる。デュランダルⅡが装備できる能力で、入手ステージはSCEN11。前線での戦いがより楽になるだろう。

エネルギー系耐性
エネルギー攻撃のダメージを一定数値分減少させる。SCENE22A、20Bでヴィジャヤが入手。強力なエネルギー武器を持つ敵には、これで安心。

リペア
消耗したほかのユニットのHPを50%回復させられる。自己修復もできる。オルクリストがSCENE20A、19Bで入手する。

サプライ
消費した弾丸、エネルギーを全回復させる。この支援装置はヴィジャヤがダウンロードできる。SCENE12と比較的早い時期に入手できるので、忘れずに確認しよう。

2回行動
1フェイズの間に2回行動することができる。ヴィジャヤとテスタメントがSCENE23A、21Bでダウンロードすることができる。非常に心強い特殊能力だ。

各OFがダウンロードできる能力武器

各ローカルサーバーによって、入手できる能力武器の種類はまちまちで、各OFが装備できる種類は、それぞれに決まっている。どのユニットがどんな種類の能力武器を入手できるのかを確認しておこう。

テスタメント

2回行動
SSA2

［ネイルレーザー］

［ハルバード］

［コメット］

［ショックハイロウ］

ヴィジャヤ

エネルギー系耐性、サプライ
2回行動

［ゲイザー］

［トライレーザー］

オルクリスト

SSA1
リペア

［バウンダー］

［シュバリエランス］

デュランダル Ⅱ

実弾系耐性
SSA1

［スラッシュブーム］

［ガントレット］

シナリオの進行に合わせて手に入る主人公の武器

テスタメントは、豊富な武器を搭載しているが、このテスタメントのみ、ダウンロードなどの方法をとらなくても、シナリオの進行とともに新しい武器が手に入っていく。「レイディザスター」「ラスティカッター」「ティアーブラスト」の3つが新しい武器として武器リストに加わるが、「ラスティカッター」「ティアーブラスト」が手に入ると、もともとあった「ラスティランサー」と「ティアーバレット」はなくなるので、この2つは成長すると言ったほうがいいかもしれない。そのタイミングを探してみるのも面白いかも。

◀▼これらの武器に、さらにダウンロードで手に入る武器が加わる。まさに無敵ともいえる武器の数になる

スタン攻撃

武器の中には敵の行動を制限することができる「スタン」能力をもっているものがある。しつこい敵を制する「スタン攻撃」。その概要を知って、実際の戦闘で使ってみよう。

スタン攻撃とは?

スタン攻撃とは、この攻撃が可能な武器で敵を攻撃し、命中すると毎回1／64の確立で発生する、相手を1ターンの間、行動不能にするありがたい攻撃効果のことだ。スタン攻撃を受けた相手はその後、次のターンが開始するまで回復することができない。また、敵ユニットは移動や攻撃ができなくなり、プレイヤーからの攻撃に対しては、「回避」しか取れなくなるが、そのとき敵ユニットの回避率は50%ダウンした状態になっているので、 ウィークポイントを狙いやすくなる。ただし、敵の中ボスやボスなどの一部には効果がないことや、スタン中にさらにスタン効果がかぶさることはないことを覚えておこう。

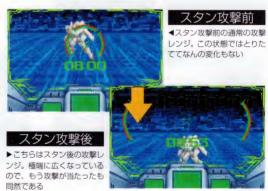
スタン攻撃後の変化

スタン攻撃が成功した時には、攻撃を受けたユニットの上に「STUN」と表示され、プレーヤーが確認できるようになっている。その攻撃フェイズの間、さらにそのユニットをほかの仲間に攻撃させてみよう。回避率はスタン状態になったときから、50%ダウンしているので、その効果はIAS攻撃時に顕著に表れる。そして、攻撃フェイズの直後のエネミーフェイズが終了するまで効果は持続するので、攻撃も移動もできないまま待機状態になる。スタン攻撃をするには武器ステータス画面の左下に「稲妻」マークが表示されている武器で攻撃すればよい。

スタン攻撃前

◀スタン攻撃前の通常の攻撃レンジ。この状態ではとりたててなんの変化もない

スタン攻撃後

▶こちらはスタン後の攻撃レンジ。極端に広くなっているので、もう攻撃が当たったも同然である

LEVに追加される新装備

OFは、ローカルサーバーで新たな武器を追加できるが、LEVは武器の威力の改造はできても、持っている武器の種類は増えるわけではない。しかし、SCENE13を迎えると、1つだけLEVに新装備が追加される。ジャスティーンには「右脚部刀旋回蹴り」ドライツェンには「収束榴弾」カリブルヌスには「全方位全弾発射」がそれぞれ装備される。どれも、威力が高い武器なのだが、これらの武器を使用するには、必要気力「10」をクリアしなければ使えないことと、弾数が1発しかないことが欠点。ここぞというときのために、できるだけ温存しておこう。

ジャスティーン
右脚部刀旋回蹴り

ドライツェン
収束榴弾

カリブルヌス
全方位全弾発射

勝利条件・敗北条件・撤退

このゲームは、ステージをクリアする条件として、プレーヤーに作戦目的が与えられる。成功するとステージクリアとなり、ゲームが進行する。ただ敵を全滅させるばかりが条件ではないので、ここでしっかり確認しておこう。

勝利条件と敗北条件

勝利条件については、全体のストーリーの流れを絡ませて、目標となる建物やユニットを敵から守ったり、敵の手にかかった者を救助したり、そのステージでの敵のボスを倒すなど、実にさまざまである。一方、敗北条件は、そのさまざまな目的が果たされなかった場合や味方が全滅したり、ケイジが撃墜されると、そのステージをやり直すこととなり、敗北条件を満たした結果となる。また、これらの条件や目的を知るには、全体コマンドの「作戦目的」を選ぶと、そのステージにおける勝利・敗北条件や作戦の目的が提示される。ただ、ステージによってはマップ中で作戦目的が変化する場合もあるので、この作戦目的はこまめにチェックしておくことが必要となる。また稀に、それらの条件を満たしていなくてもステージが進むこともある。

作戦目的

SCENE13「ギフト」

勝利条件：
パイザック（ボロゾフ機）の破壊

敗北条件：
テスタメントの破壊

▲条件をクリアしていなくても、次のステージへ移行することもあれば、作戦目的が途中で変わることも。また、絶対的な敗北は、主人公が撃破されることだ

撤　退

ステージが始まって戦闘したものの、自軍の戦況が悪い場合など、そのステージを最初からやり直したいときは全体コマンドから「撤退」を選ぼう。文字通り、戦線を離脱することだが、実はこの「撤退」コマンドは、撤退をする直前までに取得した「資金」と「経験値」は、やり直すステージへ引き継がれるのだ。 レベルアップや資金はだれしも返上したくないもの。それがそのままついてきて、ステージをやり直すことができるのだからありがたい。戦況が不利なときだけではなく、レベルアップや資金稼ぎにも、もってこいの方法である。

◀戦況が不利な場合だけではなく、資金稼ぎや経験値アップにも「撤退」コマンドは活用できる

▶撤退からステージの最初に復帰。獲得した味方の経験値や資金は、そのまま維持されている

ゲームオーバーについて

戦術マップでステージの作戦目的が果たせなかったときや、主人公が撃破されたり、全滅したときは残念ながらゲームオーバーとなってしまう。そのステージのタイトルバックに戻され、ステージを最初からやり直すことになるのだ。戦況が不利になるのがわかったなら、撤退してやり直すのもひとつの選択だ。

◀これが、ゲームオーバー時の画面。このときどれかのボタンを押すと、そのステージの初めからやり直すことができる

AIコミュニケーション

AIコミュニケーションとは戦術マップ中に発生する特殊イベントのことで、「AIリアクション」と「AI会話」の2種類がある。主人公にだけ発生するイベントなので、会話を楽しんでみよう。

AIリアクションとAI会話

戦闘パート終了後に発生する主人公とAI(ファースティ・人工知能)のコミュニケーションを表現するイベントを「AIコミュニケーション」と呼ぶ。種類は「AIリアクション」と「AI会話」の2種類のイベントがある。

◀AIが戦闘の結果によって話しかけてくる。その会話でプレーヤーの評価がわかる

▶戦闘中でも突然始まるAI会話。ストーリーのヒントも聞けることがある

AIリアクション

IAS戦闘をONの状態で、主人公機が10回攻撃・回避を行なった際に、その成功率とバランサーの位置によって発生するファースティの会話イベント。また「10回」というカウントが始まり、1度でもIASをOFFにしたり、撤退などをすると、リセットされてしまうので注意しよう。

AI会話

「AI会話」はシナリオの進行や条件に合わせて、ファースティが主人公に疑問や言葉を投げかけると、主人公は選択肢の中から選んで答え、再びファースティが返事をするというスタイルになっている。AIリアクションとともに、ゲームに支障はないので、反応を気軽に楽しもう。

AI会話登場話数と発生条件（※AI会話中の選択によっては発生しなくなるものもある）

話数	条件
S2	1体目を倒すのに4ターン以上かかる
S3～4	主人公機のHPが20%以下になる(3か4のどちらかで発生)
S5	ヴィジャヤ登場後、どれかのOFが敵にとどめをさす
S6	テスタメントが敵を3体倒す
S7	主人公機のHPが50%以下になる
S8	敵に発見されて、その敵をすぐに撃破できた場合
S9	①主人公機のHPが50%以下になる②規定脱出ターンの2ターン前になる
S10	主人公機のHPが50%以下になる(S9で発生した場合はなし)
S12	①主人公機が敵機を半分以上倒す②4ターン目を迎える
S13	10ターン目を超えて、主人公機が攻撃を受けて生きていた場合
S14前半	ボロゾフの攻撃を5回受けて生きていた場合
S14後半	主人公機のHPが20%以下になるまたは主人公機のみになった場合
S15A	15ターンを経過する
S15B	15ターンを経過する
S17A	S15Aの会話が発生していて、かつ敵を3機撃墜した場合
S18A	主人公機とラプターが戦闘する
S18B	列車到着までの残りの2ターンになった場合
S19A	主人公機のHPが20%以下になる
S19B	主人公機のHPが20%以下になる
S20A	S19Aの会話が発生していて、かつ主人公機のHPが40%以下になる場合
S21A	①主人公機のHPが20%以下になる②15ターンを経過する
S21B	S19Bの会話が発生していて、かつ主人公機のHPが40%以下になる場合
S22A	15ターンを経過する
S22B	主人公機が洗脳ボロゾフと5回戦闘する

インターミッション

次のステージとの区切りに、インターミッション画面が表示される。ここでは、重要な各種コンフィグを実行したりするので、何ができるのか確認しておこう。

インターミッションでできる事

ステージをクリアすると必ず表示されるインターミッション画面では、データの「セーブ」やセーブデータの「ロード」、「ガレージ」でのLEVの改造、「バランサー」でカスタマイズができる。また、ユニットやパイロットの状態を確認する「ステータス」、戦闘アニメ、戦闘モードの切り替えなど各種コンフィグを行なったり、メカやキャラクター図鑑を閲覧できたりなど、さまざまなことができる。次のステージに移行する場面でもあるので、「セーブ」をするときの目安にもなるだろう。

インターミッションコマンド

❶セーブ

現在までに、クリアしたステージのプレイ状態を、15個までファイルすることができる。

❷ロード

セーブした15個のファイルの中からプレイしたいファイルを選び、データをロードする。

❸ガレージ

ここでは、LEVだけに限って、ユニットや武器を改造して強化したり、戦闘に役立ついろいろな強化パーツを装備することができる。

❹バランサー

ユニットごとに、攻撃では「攻撃と命中率」を、回避では「防御力と回避率」のバランサーをカスタマイズすることができる。また、バランサーの変更は「ガレージ」とは異なり、OFFやLEVを問わず、すべてのユニットに対して行なうことができる。

❺ステータス

各ユニットの武器、パイロットのステータスを確認できる。最初の画面では、現在のHP・EN、装備している強化パーツなどのユニットのステータス画面が表示され、次に、搭載されている武器の一覧。最後にパイロットステータスが確認できる。

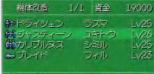
❻システム

「戦闘アニメ」「IAS戦闘」のON／OFF切り換えができ、「サウンドモード」ではいくつかのBGMを聞くことができる。また「メカやキャラクター図鑑」に登場したキャラクターをファイルしたり、「基本用語ファイル」で用語の解説を見ることができる。

❼次のステージへ

このコマンドで、現在クリアしたステージから次のステージへと進む。ボタンを押すと会話イベントが始まり、戦略マップが表示される。さらに、会話イベントを経て、作戦目的が決定されると、敵との戦闘を行なう戦術マップへと進むことになる。

改造について

機体の改造は、インターミッションの「ガレージ」で、LEVのみが行なうことができる。ユニットの改造には、HPを増やす「HPの強化」、ユニットの防御力を高める「装甲強化」、武器の攻撃力をあげる「武器の強化」の3種類の項目がある。それぞれの項目につき6段階まで強化することができ、段階があがるごとに、必要とする資金の額もあがっていく（下表「機体改造にかかる費用」参照）。例えば、あまり戦闘に参加しないAFVなどに資金をつぎ込んでも大きな効果は期待できないので、なるべく前線で活躍するユニットをメインに改造して、資金の無駄遣いを防ごう。

◀格闘系を得意とする特攻タイプのLEVは、「HPの強化」や「武器の強化」で攻撃力をアップさせよう

▶改造値は直接結果に反映されるので、資金を無駄遣いせず効率よく上げることを心掛けよう

HPの強化について

改造は、LEVにのみに許可されたコマンドだ。行なう場所はインターミッションの「ガレージ」。インターミッションはステージの区切りにしか現れない画面なので注意。ここではHPの強化について考えてみるが、まず、単純にHPをもっとも必要とする味方のユニットは何かを考えるのがいいだろう。その筆頭は、前線に特攻するジャスティーンだが、狙われやすいエッジやブレイドも、いざというときのために多少の改造は必要。結局すべてのユニットのHPは上げた方が良いのだが、一度にすべてを上げることはできないので、自分の戦いかたなどにあわせて、強化する順番を決めておいたほうがいいだろう。

▲例えばAFVのHPを強化。強化の対象となるユニットは、個人の戦いかたなどで微妙に違ってくる

装甲の強化について

装甲の強化は、そのユニットの特徴を考慮して強化しよう。とりわけIAS戦闘では、プレーヤーの技量によっては、自力でかなりの回避もでき、バランサーで回避率を高くしている場合もある。そこへ装甲の強化をしてもあまり意味はないだろう。回避率の低いユニットの装甲を優先的に改造していくのがベストである。

機体改造にかかる費用

	1	2	3	4	5	6
HP	1000	2000	4000	6000	8000	10000
装甲	1000	2000	4000	6000	8000	10000

▲段階が上がるごとに資金も増えていくので、計画性をもって資金を使おう

武器の改造について

武器の改造は、まずガレージ画面で武器強化を選ぶと、ユニットの名前が表示されるので、ユニットにカーソルを合わせて選択すると、改造する武器の一覧が表示される。パラメータをよく確認しながら改造してみよう。当然だが、資金が不足していると改造はできないので、貯まるまでの辛抱となる。武器の成長はやはり、格闘系が得意な仲間には格闘系武器の強化をするなど、一番にその得意とする武器を強化してあげよう。次の戦闘で目に見えてその効果が実感できるだろう。ただし、命中させたらの話だが。

◀武器を強化して、敵のウィークポイントを撃ちぬけば、敵を一撃で撃破することも可能になる

武器改造にかかる費用

1	2	3	4	5	6
1000	2000	4000	6000	8000	10000

強化パーツについて

強化パーツは、戦術マップクリア時に入手することができる。改造と同様、LEVしか装備できない。また、ユニット一機につき、強化パーツは3個まで装備可能で、一度使うとなくなってしまうので注意しよう。種類は「リペアキット」「サプライパック」「加速ブースター」の3種類がある。どのパーツも、つねに3種類がガレージにあるとは限らないし、逆に入手したパーツをガレージにためておくこともできる。負けられない戦闘の前に各々のユニットに有効なパーツを持たせるなど、装備するタイミングはプレイヤーが自由に決定することができる。

▲リペアやサプライ機能搭載のユニットに支援してもらえない時のために、強化パーツを装備しよう

リペアキット

敵に攻撃されやすいユニットにお勧めのリペアキット。ダメージを受けたユニットのHPを50%回復させる。ただし、リペア装置とちがって他のユニットには使えない。

サプライパック

実弾やENを消費する武器を多数装備して前線で激しい攻防をするユニットにはうれしいサプライパック。消耗したエネルギーや残弾を全回復してくれる。

加速ブースター

加速ブースターを使用すると、1度だけ、1回の移動で3マス分移動距離が増える。地形によって移動が困難になるマップでは必ず装備しておきたい。

強化パーツの入手方法

先にも述べたように、強化パーツはステージをクリアした際に、いずれかのパーツがパーティに与えられる。各ステージで作戦目的を果たしてクリアすれば、1と13ステージを除いて、ほぼ毎ステージごとに手に入れることができる。強化パーツは装備しているユニット自身が1回しか使用できないので、どんどん入手してストックしておいても邪魔にはならないだろう。ただ、LEV1機につき3個までしか持てないので注意しよう。3個までなら種類は自由で、リペアキットをひとつのユニットが3個装備しても構わない。持ち続けているより、ポイントで使っていくアイテムである。

▲各ステージをクリアすれば、3種類の中からいずれかが、パーティに与えられるのが便利なところだ

強化パーツを上手に利用

使用するときは、自分の攻撃フェイズで個別コマンドを出すと、パーツを装備しているならば、コマンドに「強化パーツ」と表示されるので、それを選択して使用する。そのあとでも、「移動」や「攻撃」のコマンドは使用できるので、安心して使うことができる。また、戦術的に利用することも可能で、リペアキットをたくさん装備して、わざと前線に出し、敵の攻撃をとにかく喰らう役回りにしたり、同じように加速ブースターを多くつけて、目標とする敵に一気に近づいたりなどこの強化パーツひとつで、攻めかたにより幅を持たせることもできる。ひとつのユニットに3種類の強化パーツを装備するほうがバランスはいいが、戦いに慣れてきたら自分の作戦に合わせて強化パーツをセレクトしてみるのも面白い。ただし、入手できる強化パーツの数は決まっているので、使いどころは間違えないように注意しよう。

◀予想以上にダメージを受けてしまい、ターンの始めでリペア。回復したら、その場ですぐに反撃開始だ

▶サプライパックはエネルギーや実弾系の武器を使うユニットに。ただ持っているだけでは役に立たない

◀地形効果で移動が困難なときには加速ブースターを使ってみよう。敵陣から脱出するときにも有効なパーツ

戦術指南 最強部隊への道

戦術のヒントは悩むほど考えなくても、ゲームのシステムをよく知り、使い方を工夫することで、おのずと戦略として使っていたりするものだ。そんな簡単な戦術パターンのいくつかを紹介しよう。

其の一 ゆっくり進もう

OFなど移動力のあるユニットは、1回の移動で、つい移動力の限界まで行ってしまうこともあるだろう。しかし、多勢の編隊を組んで向かってくる敵に対するときなど、自分から相手の射程圏内に飛び込んでしまっては、次のエネミーフェイズで集中砲火を受けてしまうことになる。1ユニットのみを見ず、将棋のようにパーティ全体で戦うことを意識することが大切だ。戦闘が開始したら、まずは敵の動きをよく見て、一部分だけが突出しないように、動きの遅いユニットに合わせて、ゆっくり進んでいこう。

◀レベルの高くないうちは、ダメージを受けすぎるとステージクリアが困難になる。敵の動き方をよく確かめよう

▶移動力はユニットによってだいぶ差がある。先を急ぎ過ぎて、足の遅い仲間を置いてけぼりにしないように

其の二 一歩手前でとまる

必ずユニットが自分のフェイズでする「移動」。戦術マップでユニットに「移動」のコマンドを与えると、ユニットが移動できる範囲が表示されるが、これと同じく、敵ユニットにカーソルを合わせてAボタンを押すと、敵のユニットの移動範囲も確認することができるのだ。敵はそのほとんどが、移動範囲のぎりぎりまで移動してくるので、敵の射程に入らない所で、かつ相手の移動範囲からひとつおいたポイントに自軍ユニットを待機させよう。その次のエネミーフェイズでは、敵は移動するだけで攻撃してこられない。

◀敵は移動するだけで、こちらに攻撃を仕掛けてくることはできない。多用するテクニックなので、覚えておこう

▶敵に隣接されないポイントをあらかじめ確認して、待機。次の攻撃で相手をチョイスする余裕ができる

其の三 地形を利用せよ

建物の立ち並ぶ市街地や敵の要塞内部などでは、敵との間に建物などを挟んで移動していくと、敵はなかなか隣接してこれなくなる。引きつけておいて仲間のOFに攻撃してもらおう。LEVに地形効果が発生して移動補正が生じるのは、敵のLEVでも同じことだ。逆に利用してしまおう。

◀味方と敵の可動範囲はこまめにチェックしながら進もう。失敗するとIASの自力攻撃で凌ぐしかない

其の四 パラメーターを確認する

ユニットの状態はつねにステータスで確認しておこう。味方ばかりでなく、敵のステータスも確認できるので、相手の弱点を見つけて攻撃していくのが定石だ。例えば、中距離武器を持った敵は、近くにいる(1マス範囲)相手には効果的な攻撃はできない。逆に隣接して格闘系の武器で攻撃するなど、効果的な戦法をとろう。

◀相手の能力を知れば、効果的な攻撃法はすぐに判断できる。パーティの消耗状況も忘れずにチェックすること

其の五　IASを極める

戦闘において、最重要項目ともいえるIAS。やはりこのシステムを使いこなせなければ、最強部隊への道のりは遠い。IAS熟練への道は慣れることしかないが、攻撃IAS時に、あまりカーソルを動かさずに初期配置の部分に置いておくと、かなりの確率で相手のほうから攻撃レンジに飛び込んでくる。動いて攻撃するよりも、待ったほうが格段に当たりやすいので試してみよう。また、回避IASではつねに動き回り、画面の中に大きな円を描くように移動するのがポイント。このとき自分のカーソルが画面の角に引っかからないように移動しよう。

◀初期の位置から動かさずじっと待機。敵が飛び込んでくるのを待って攻撃しよう。結構な確率で入ってくるぞ

▶攻撃の受けやすいキャラクターでIASを練習しておくのも熟練への道。とにかく慣れることが肝心だ

其の六　とりあえず当てる

レベル差の大きい敵が出現したら、とりあえず攻撃を当ててみよう。すると経験値が100～150前後入り、簡単にレベルを上げることができる。このような敵が出てきたら、味方全員でとりかこんで、攻撃力の低い武器で何回も攻撃して経験値を稼ごう。面白いようにレベルが上がっていくぞ。

▶生かさず、殺さず、じわじわと稼ぐ。うっかり必殺をお見舞いしてしまわないように注意しよう

其の七　戦術セーブを使う

戦況が不利になってきたとき、現在のエネミーフェイズで失敗する可能性を感じたら、迷わず「戦術セーブ」を行なおう。仮に失敗しても、スタート画面のコンティニューを選択すれば、セーブポイントからリスタートすることが可能だ。成功する確率の低いときの保険のようなものと考えよう。

▶戦術セーブをしておけば、死ぬか生きるかのときに安心だ。これがあれば、思い切った戦略も可能になる

其の九　効果的なユニット運用法

さまざまな戦略に慣れてきたら、その戦略に添って各ユニットのカスタマイズや改造・強化を行なおう。実際の戦闘で使えるようにしていくと、戦略もより活かすことができるだろう。戦略パターンに適したユニットを持っていれば、ステージの攻略は容易に進めていける。具体的には、大きく分けて、速攻力、機動力、後方支援力、救援力、護衛力などに味方を分けて役割分担をさせればいい。役割が決まったら、そのユニットの長所を伸ばしたり、短所を補っていけばいいだろう。また、役割を決定するときも、そのユニットの属性をフルに活かした選び方をしていこう。次の項目から、各ユニットごとの運用法も紹介してあるので、ぜひ参考にしてほしい。

テスタメント　オールマイティに対応させよう

主人公機テスタメントの運用法は、実に多様な場面で使えるOFとして設定されているので、プレイヤーの好みによって決めよう。意外な盲点として、イベントが発生し戦闘が少ない作戦任務につくと、味方に援護されることが多いので、実戦回数が少なく、最初は経験値が貯まらずにレベルが上がりにくいことだろう。そこで中盤以降、特殊能力や武器が増えてきたら、ローカルサーバーもほかのOFに行ってもらい、なるべく前線に出て戦わせるようにするといい。救援・後方支援、どこでも手薄と感じたところに配置して経験値を稼いでいこう。破壊されるとゲームオーバーになることが多いので、戦術セーブや撤退などの抜け道を利用して、回避するようにプレイしていこう。

其の九 効果的なユニット運用法

デュランダルⅡ 頃合いを見て前線に

戦闘を開始した攻撃フェイズ時には、まず特攻に耐えうるユニットを向かわせ、敵を引きつけたところで、デュランダルⅡのような攻守にバランスのいいOFをあとから向かわせて攻撃しよう。このように攻撃を二弾構えにすることで、先に行った味方が消耗しても、確実に攻撃ができるようになる。さらにその後方より、後方支援タイプのLEVなどに援護をさせれば、取りこぼした敵などにも対処でき、完璧な攻撃体制を整えることができる

ヴィジャヤ おとりとして敵陣へ

特殊な作戦目的のあるステージで、ある目標とする地点まで仲間の1機を移動させるとか、敵が近づく前に一般市民を救助するといった場合には、ヴィジャヤなど、機動力の高いメンバーをおとりにして、敵陣の射程圏内に特攻させよう。敵がおとりに集中している間、目的を果たしてしまうという作戦だ。もちろんメンバーの何人かは目的達成の遂行や護衛に、残る攻撃力に自信のあるメンバーは、おとりの後方に待機して、敵を監視しながらチャンスがあれば攻撃も行なおう。

オルクリスト 後方から仲間を支援

強力な遠距離攻撃を持つオルクリストは、優れた後方支援型と言えるだろう。ただし、あくまで支援としてなので過信は禁物。序盤でまともに使える武器は射程6のエルフェンボウだけなので、これを使って気力を上げ、強力な攻撃を使えるように体勢を整えておこう。こうして気力を上げたら後方から敵を破壊しよう。敵の攻撃には意外と脆いので、決して相手との距離を詰めずに戦おう。もし敵に囲まれてしまったら、仲間に援護をしてもらってすぐに前線を離れよう。

ジャスティーン 機動力を活かして突入

格闘戦を得意とするジャスティーンは、その能力を活かしてつねに前線で戦わせよう。こちらから突入することで、敵はある程度そのユニットに集中するので、レベルの低いメンバーのHP温存という効果も期待できる。特攻したメンバーが取りこぼした敵を、後方の援護ユニットで迎え撃てば、後衛にいるメンバーはほとんど無傷ですむ場合もある。ただし、ジャスティーンは足が速いので、あまりつっこみすぎて、敵にやり過ごされてしまわないように注意しよう。

カリブルヌス 中間距離を保とう

射撃系を得意とするが、防御力や回避率がやや甘い、カリブルヌスのようなタイプは、前線では、すぐに撃墜の恐れもあるので、ヴィジャヤやジャスティーンの後方につけるように待機させよう、移動力が低いので、ついて行くのが多少困難になることもあるが、中間距離で有効に使わせるためにも、ドライツェンよりは前方へ待機させたいところだ。また、非力ながら敵との接近戦で活躍するタイプなので、弱いところを、改造や強化パーツの装備などで補ってあげよう。

ドライツェン 超長距離から奇襲せよ

優れた遠距離攻撃を繰り出すカラミティ・キスを搭載した、ドライツェン。オルクリストが後方支援型なら、まさに射撃系の特攻タイプというところ。特に、カラミティ・キスは遠距離からでも、敵を広く捕捉できる便利この上ない武器なので、これをメインに改造し、敵が攻撃の射程圏内に入るまでに撃破できるようにしよう。また、操縦者であるラズマの反応値はいいほうなので、敵の攻撃を受けるのではなく、かわすようなセッティングを心がけていこう。

エッジ 支援に徹する

支援装置を搭載したAFV、エッジは、やはり傷ついたメンバーにとってなくてはならない救援隊だ。メンバーの力がまだそれほど高くないうちは、特にサプライの使用頻度も高くなる。だが、敵に接近すると狙われやすく、強力な武装をしてないのでいち早く撃破されてしまうことも考えると、やはり後方の好位置に待機して、支援に徹することが望ましい。ただ多少の遠距離攻撃もできるので、戦況が厳しいときは、遠方から加勢しよう。

ブレイド 後衛で待機

エッジと並んでメンバーをサポートするブレイドは、ステージによっては任務を遂行したり、敵に気づかれないように移動したりなど隠密な行動をすることも多い支援車なので、最前線へ向かうことはない。ただ、意外に高い移動力を持ち、いざとなると大幅な移動を行ない、救援に使ったり、敵に狙われれば、自力で戦う頼もしいユニットともいえる。しかし、防御力は多少あっても決定打を持っていないので、まずは後方を守らせて、戦況に応じて行動させていこう。

Z.O.E 2173
TESTAMENT

STRATEGY

実戦。それがプレイヤーの渇きを潤す聖
水となるか、それともただの毒になるの
かは、神のみぞ知るところである。

Z.O.E 2173 TESTAMENT 完全フローチャート

ルート分岐は2つで、SCENE15から分かれるが、実際に話が分岐するのはSCENE14の後半から。1度クリアしてから、違うルートでプレイしてみよう。

SCENE10でフレイザーの助けを借りず人質を救出、SCENE12 で無人戦闘機Bを7機以上落とす。以上のすべてを満たす→Aルートへ
Aルートへ行く条件を1つでも満たせなかった場合→Bルートへ

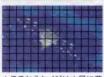
戦士たちの足跡

ここでは、物語の舞台となる火星の特徴的な場所をピックアップして紹介。Z.O.Eでは主にこういった場所で戦うのである。

ダイモス宇宙港

ケイジがボナパルト号から緊急脱出した際に、謎の黒い機体と戦うことになる場所。ほど近くにダイモス宇宙港があり、ここにはウーレンベックカタパルトも設置されている。

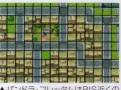
▲ここからケイジは火星に落ちてしまう

BISアジト

ストーリー上、頻繁に登場するBISの隠れ家。ここを拠点としてBISは日々活動しているのだが、ゲーム中盤でBISメンバーたちの家ともいえるこの場所は破壊されてしまう。

▲洞窟の奥に、かなり整備された秘密のアジトがある

スフィア

正確にいうと地名ではないが、BISのアジトからそう遠くないところにあるスフィア(ドームで覆われた火星都市)でシミルが育った孤児院がある。また、この付近には病院や市街地もあると思われ、BISのアジトからもっとも近い、活気づいたスフィアだ。ゆえにBISのメンバーたちもこの土地を訪れることが多く、しばしばストーリーは近くのスフィアで展開される。

▲病院などの施設もこのスフィアにあると思われる

▲パンドラ・フレッタムはBIS近くのスフィアにある

UNSF軍施設

SCENE12でBISメンバーたちが潜入したUNSF軍の施設。デクスンたちの陽動作戦で手薄になったところにケイジらが潜入した。マーズエンジェルとはここで出会う。

▲BISのアジトからは、かなり離れた場所にある軍施設である

海上連絡道路

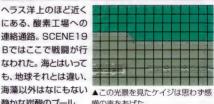
ヘラス洋上のほど近くにある、酸素工場への連絡通路。SCENE19Bではここで戦闘が行なわれた。海とはいっても、地球それとは違い、海藻以外はなにもない静かな炭酸のプール。

▲この光景を見たケイジは思わず感嘆の声をあげた

火星横断鉄道

SCENE18Bの舞台となった火星最大の鉄道。火星の重要な交易路でもある。ここで武装した市民たちがテロ行為を行なうと聞いたBISメンバーは、それを未然に防ぐために訪れた。

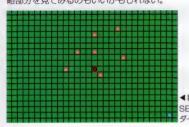
▲武装市民たちはこの鉄橋に爆弾を仕掛けようとした

酸素工場

ヘラス洋上にある酸素を作り出す工場で、酸素がない火星では重要な施設である。スフィアやネスト(スフィアの集合体)にも、ここで精製された酸素が供給されている。

▲人が火星で住めるようにする、重要な施設である

マップの見かた

ここでは、これから攻略をはじめる、マップの見かたを説明する。この攻略データにはいろいろな情報が詰まっているので、このページで使いかたや見かたを覚えて、ゲームに役立ててほしい。

この攻略編では、基本的に各1マップにつき1ページでその攻略を行なっている。ページのいちばん上にある数字は、フローチャートと対応しているので、フローチャートの流れを確認しながらゲームの詳しい攻略を見ることができる。また、このページは上の部分が出撃ユニットデータや、敵増援データが記されているマップで、下の部分がそのマップのポイント攻略となっている。便宜的に上下の要素を使い分けながら、ゲームの参考ににしていこう。また、まずはマップの部分を見て全体を把握してからゲームをプレイし、クリアが難しいようであったら下の攻略部分を見てみるのもいいかもしれない。

◀状況を把握するときには、SELECTボタンを押してレーダーマップを見てみよう

❶マップナンバー・タイトル

この部分は、フローチャートと対応したマップナンバーと、そのマップのシーンタイトルが表示されている。また、そのマップが展開される地域の名称も記載してある。

❷強化パーツ・ローカルサーバー

そのマップで手に入る強化パーツやローカルサーバーがあるかどうかなど、入手できるアイテムに関することを表示している。ローカルサーバーが存在するマップなら、どのOFにどんな武器が手に入るかということも表示してある。

❸全体マップ

このマップの全景を表示し、マップの上には番号でそのユニットの種類を表記してある。その番号は、マップ横にあるユニットのデータと連動するようになっている。マップとユニットの位置をよく見て、適切な処置をするようにしよう。

❹登場ユニット

マップに登場する、味方、敵ユニットおよび増援のデータ。ここで使われる「PP」とは味方の攻撃フェイズを指し「EP」とは敵側の攻撃フェイズを指す。また味方ユニットでパイロットが乗り換えるものに関してはパイロット名も付記してある。

❺ポイント攻略

このマップでの指針となる攻略方や戦法を分かりやすく解説している部分。また攻略法だけでなく、そのときに起こるイベントなども織りこみながら攻略しているページもある。この攻略を参考にして、クリアしづらいマップを攻略していこう。

❻エクストラ

そのマップで発生する重要なイベントをはじめ、特記事項、豆知識、本編では載せられなかったこだわりの攻略法など、とくにジャンルにこだわらない、なんでも有りのフリースペース。攻略前に読んでおくのがベストだが、ゲームに疲れたり、そのマップが終了したあとに読んでもいいかもしれない。この本における「インターミッション」のような場所なので、ここでひと休みをして頭を切り換え、次のマップに臨んでみよう。

❼こぼれ話

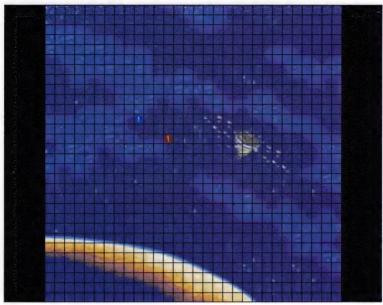
ゲーム本編とは直接関係がないけれども、Z.O.Eを楽しむために、知っておいて損のない話を記したおまけのコーナー。このゲーム中に登場する言葉や、登場人物などから連想できるエピソードなどを掲載している。少々こじつけのようなところもあるが、これを読めば、Z.O.Eをより広く理解できるはず。是非ご一読あれ。

SCENE 01 戦神の掌上 ダイモス宇宙港付近

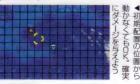
入手できる強化パーツ なし　ローカルサーバー なし

移民船ボナパルト号で働いていたケイジは、ひょんなことから船に積載されたLEVを発見する。そんな時、移民船が爆発。危険を感じたケイジは、倉庫で知り合った謎の少女とともにLEVに乗り込み、船外へと脱出する。

味方増援
なし

敵増援
なし

POINT 基本的な操作に慣れよう

このオープニングステージでは、謎の黒い機体が相手。敵はこの1機のみで、この機体のHPを30%以下にするか、ケイジの乗るLEVのHPが30%以下になればイベントが起こり、マップクリアとなる。敵の攻撃を2回ほど受ければ簡単にクリアできるが、操作に慣れることも含めて、攻撃を当てて少しでも経験値を稼いでおこう。こちらの攻撃が2回当たれば、ケイジのレベルがアップするので、敵の攻撃を避けつつ攻撃していこう。

◀初期配置の位置から動かなくてもOK。確実にダメージを与えよう

▲攻撃されてもゲームオーバーになる心配はない。IAS戦闘の練習をしておこう

▲どちらかのHPが30%以下になればイベントが発生

extra まずはじっくり、会話を楽しもう

オープニングマップなだけあって、敵も強くはなく、戦術的にもそう難しいわけではない。このマップでは最初に始まるストーリーをじっくり堪能しておこう。ケイジとアレスの関係やミオナ、ファースティとの出会いなど見どころは十分にある。

Z.O.E こぼれ話

ゲームのタイトルに用いられている「エンダー」という言葉でピンとくるのは、オースン・スコット・カードのSF小説『エンダーのゲーム』に出てくる主人公の「エンダー」。この「エンダーのゲーム」は、昆虫型異星人をエンダーを始めとする少年兵たちが撃退するという話。直接ゲームには関係ないが、読んでみると意外な発見があるかも?

SCENE 02 流転 ヘレスポントスカウンティ刑務所

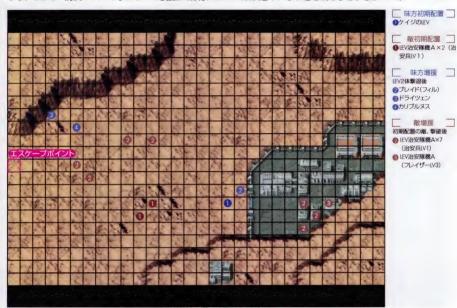
入手できる強化パーツ リペアキット　ローカルサーバー なし

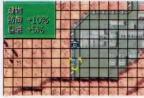
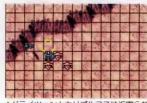
謎の黒い機体から何とか逃れることができたケイジだったが、火星に着陸したとたん、治安維持部隊に囚われてしまう。しかし、親友アレスの手によって脱獄に成功。LEVに乗り込み、その場を去ろうとするが……。

味方初期配置
❶ケイジのLEV

敵初期配置
❶LEV治安隊機A×2（治安兵LV1）

味方増援
LEV2体撃退後
❷ブレイド（フィル）
❸ドライツェン
❹カリブルヌス

敵増援
初期配置の敵、撃破後
❷LEV治安隊機A×7（治安兵LV1）
❸LEV治安隊機A（フレイザーLV3）

POINT 攻略 地形効果を利用する

まず、2体の治安維持部隊のLEVを相手にする。普通に戦ってもまずやられることはないが、一応安全を考えて、防御効果の高い地形にユニットを配置しよう。オススメは斜め上、または下にある建物の壁。ここだと、たとえ敵に隣接されたとしても相手側の地形効果は0%なので、戦闘を有利に展開できる。そのLEVを全滅させると敵・味方両方の増援が登場するが、画面左側の敵はドライツェンとカリブルヌスに、建物に現れる敵はケイジのLEVとブレイドで応戦させよう。この増援が登場すると、ブレイドを画面左端のエスケープポイントまで移動させることが勝利条件に加わるが、無視しても問題はない。より多くの経験値と資金を稼ぐために、敵を全滅させよう。

▲まずはここに陣取る。少しでも安全と思われる地形に移動しよう

▲ドライツェンとカリブルヌスは近寄られると弱い。互いに隣接していない敵を攻撃

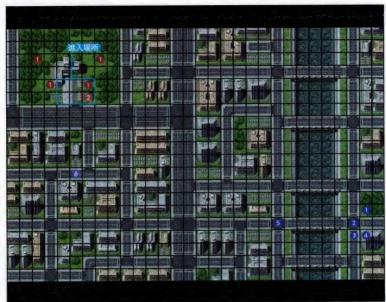
extra.
ブレイドを指定場所まで移動させると？

増援登場後、画面上にエスケープポイントが表示され、そこにブレイドを移動させるとマップクリアとなる。しかし、敵を全滅させてもイベントなどに変化はないので、敵をすべて倒した方がお得。レベルを上げづらいフィルの経験値を稼いでおこう。

ケイジの親友であり、ストーリーでも重要な役割を果すアレスだが、このアレスと言う名前は、ギリシャ神話に出てくる戦いの神のこと。かつて火星は赤い色をしてるため血の色、戦を司る神とされ、ギリシャ人はこの火星「Mars」を「アレス」と呼んだ。ちなみに、バビロニア人は「ネルガル」、古代ローマ人は「マルス」と呼んだ。

SCENE 03 ノゾマレヌノゾミ スフィア病院

入手できる強化パーツ サプライパック　　ローカルサーバー なし

戸惑いながらも反地球同盟BISに協力するケイジ。しかし、その戸惑いが晴れる間もなく、UNSFがスフィアの病院を襲っているという情報が入ってくる。そこにはBISの同志であるユキトウが入院していた。

味方初期配置
❶ケイジのLEV
❷エッジ(デクスン)
❸ブレイド(フィル)
❹カリブルヌス
❺ジャスティーン

敵初期配置
❶LEV正規軍機A×4
(UNSF兵LV3)

味方増援
敵全滅後
❻ドライツェン

敵増援
敵全滅後
❷LEVネッド機
(ネッドLV10)

POINT攻略 1機づつ、確実にしとめていこう

エッジを病院前の進入場所まで運べば次のイベントが発生するが、前回のマップと同じく、初めに登場する敵4機を全滅させても同じイベントが発生する。そのとき登場するネッド機の位置や、エッジをポイントまで移動させる時間などを考えると、4機の敵を撃破してしまったほうが効率はよい。初期配置の4機はこちらに向かってくるので、マップの中央辺りの有利な地形に陣取り、近づいてくる敵を確実に1機づつ撃破していこう。この4機を落とすとネッドの登場となるが、このネッドはいちばん近くのユニットを目指して進むので、程近くに登場するドライツェンを囮にしている間に他のユニットを左側に移動させ、集中攻撃で一気に倒してしまおう。

▲有利な地形で敵を待つ。この時、先に敵の射程に入らないように注意

▲レベルの高いユキトウでHPを削って他のユニットでとどめをさそう

extra ネッド撃退法

増援で登場するネッドだが、病院付近で戦闘を展開していなければネッドが攻撃をするまでに、ドライツェンの攻撃を2回当てることができる。しかし、その攻撃だけでは破壊できないので、初期配置の敵の数が減ってきたら、あらかじめ1〜2機援護に回しておくのも効果的だ。

このシナリオで初登場となるタダミチ・E・ユキトウ。「ユキトウ」というと、とあるマンガの主人公が思い出される。若い人には馴染みはないかもしれないが、スポークを武器にする凄腕の殺し屋その人である。ゲーム中のユキトウとは言動や行動は全く異なるが、メガネをかけた表情がどことなく似ているように感じるのは気のせいだろうか？

SCENE 04 誘い退ける剣 BIS秘密工場

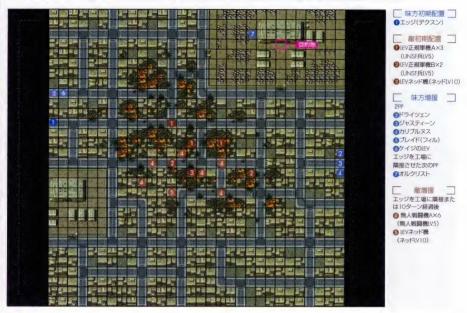
入手できる強化パーツ 加速ブースター　ローカルサーバー なし

正式にBISに入る決意を固めたケイジ。デクスンは、この新たな同志をBISの出資者であるロビンに紹介しようと、秘密工場へ足を運ぶが、そこではネッドの手によって引き起こされた凄惨な光景が広がっていた。

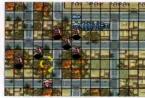
味方初期配置
❶エッジ(デクスン)

敵初期配置
❶LEV正規軍機A×3 (UNSF兵LV5)
❷LEV正規軍機B×2 (UNSF兵LV5)
❸LEVネッド機(ネッドLV10)

味方増援
2PP
❷ドライツェン
❸ジャスティーン
❹カリブルヌス
❺ブレイド(フィル)
❻ケイジのLEV
エッジを工場に隣接させた次のPP
❼オルクリスト

敵増援
エッジを工場に隣接または10ターン経過後
❹無人戦闘機A×6 (無人戦闘機LV5)
❺LEVネッド機 (ネッドLV10)

POINT 攻略 増援が来るまでに迎撃体勢を整える

勝利条件はエッジを目的地に向かわせること。最初はデクスンの乗るエッジしか登場しないが、敵は遠くにいるので目的地の方へエッジを進めよう。2ターン目になると味方の増援が登場し、ケイジはLEVへと乗りかえる。ケイジのLEVはエッジの護衛に、画面右側の味方機は敵を引きつけるべく前線へ投入しよう。このときエッジは目的地にまっすぐ向かわせても、ケイジのサポートとして戦闘に参加させてもどちらでもOKだ。初期配置の敵を全滅させると、10ターン経過するか、エッジを目的地に配置するまで敵は出てこないので、この間に次の敵に備え有利な地形にユニットを配置しよう。増援で登場する無人戦闘機Aはたいして強くないので、レベルの低いユニットでとどめをさそう。

▲もし、ケイジがピンチなようなら、エッジも戦闘に参加させよう

▲無人戦闘機Aは格闘武器を持っていないので、攻撃を受ける可能性は少ない

extra メビュース登場。さてあなたは…

メビュースは、10ターン以内にエッジを目的地に配置しないと、敵全滅後に登場する。戦力は多いほどいいが、少しでも低レベルのキャラに経験値を与えたいなら、登場させなくてもいい。ちなみにエッジを配置するかしないかでイベントが若干変化する。

メビュースの乗るOF「オルクリスト」という名前は、J・R・R・トールキンのファンタジー小説『ホビットの冒険』に登場する剣と同じ名前。「ゴブリン退治」という意味を持つこの剣は、ゴブリンが側にいると青白く光る、古代のエルフの都ゴンドリンで鍛えられた名剣。妖精の如く華麗な攻撃を見せるこのOFには、ぴったりの名前である。

SCENE 05 届く声、遥か・・・ スフィア・パンドラ・フレッタム

入手できる強化パーツ　リペアキット　　ローカルサーバー　なし

BISが所属するカウンティに対し、地球から輸入税率引き上げが通達された。物価高騰を苦に思う市民たちの内部崩壊を危惧するBISだったが、そんなとき、シミルが育った孤児院でLEVが暴れているという情報が入る。

味方初期配置

- ❶ケイジのLEV
- ❷オルクリスト
- ❸カリブルヌス
- ❹ジャスティーン
- ❺ドライツェン
- ❻エッジ(デクスン)
- ❼ブレイド(フィル)

敵初期配置

- ❶LEV治安隊機B×3（ジョジョ・ポウリー・ギルバートLV1）

味方増援

4PP
- ❽デュランダルII

子供のLEV破壊後
- ❾ヴィジャヤ(アレス)

敵増援

4EP
- ❷LEVネッド機（ネッドLV10）

子供のLEV破壊後
- ❸LEV正規軍機B×2（UNFS兵LV4）
- ❹LEV正規軍機A×2（UNFS兵LV4）
- ❺無人戦闘機A×4（無人戦闘機LV5）

POINT 攻略 爆弾を解除するまで、じっと我慢

はじめは子供の乗ったLEV3機が相手だが、LEVには爆弾が埋め込まれていて、こちらから攻撃をするとゲームオーバーになってしまう。4ターン目にデュランダルIIが登場するまで爆弾は解除できないので、それまでは防御に徹しよう。このときカリブルヌスがポウリーとギルバートの機体に隣接するとイベントが発生、気力が10ずつ上がるので、防御に徹する間にやっておこう。デュランダルIIを子供たちの乗るLEVに隣接させれば爆弾を解除でき、その後、それらのLEVを破壊すると子供たちは無事脱出できる。

子供たちのLEVを破壊すると味方増援としてアレス、そしてネッドの気力が+10され、敵の増援が登場。ネッドを破壊すればケイジのLEVの覚醒イベントが発生しマップクリアとなるが、いつものように全滅させてクリアしよう。また、敵の増援の出現位置近くで爆弾の解除を行なっていたら、まだ行動ができるユニットを多く残して子供の乗るLEVを破壊すれば、敵の増援登場時にこちらから一方的に攻撃することができる。

▲ネッド機を倒した後、ケイジのLEVが覚醒。その真の姿を現すのだが、当のケイジは……

extra 爆弾を一気に解除

爆弾の解除は1ターンに1機づつ、3ターン使わないといけないような気がするが、じつはデュランダルIIを2機のユニットに同時に隣接させれば、一気に2つの爆弾を解除できる。そうそう上手くはいかないが、デュランダルIIが登場するまでに子供のLEVを1ヶ所に固めておくことがコツ。

Z.O.E こぼれ話

このマップでユキトウがツィードのことを、「砂嵐で傾いた塔に帰ったら、黒ヒョウに戻るんじゃないのか？」と茶化すが、これは間違いなくとある超能力少年の話。この超能力少年は、いろいろな姿に変身できる黒ヒョウのしもべを連れていたのだ。昔のアニメに詳しいユキトウならではの1コマである。

SCENE 06 契りし片翼 火星郊外(1マップ目)

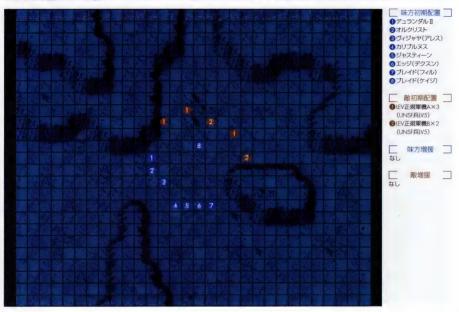
入手できる強化パーツ 加速ブースター　　ローカルサーバー なし

やむをえなかったこととはいえ、人間を殺してしまったことに塞ぎ込むケイジ。他のBISのメンバーたちがケイジのことを心配している最中、ケイジはブレイドに乗って、BISのアジトを飛び出してしまうのだった。

味方初期配置
1. デュランダルII
2. オルクリスト
3. ヴィジャヤ(アレス)
4. カリブルヌス
5. ジャスティーン
6. エッジ(デクスン)
7. ブレイド(フィル)
8. ブレイド(ケイジ)

敵初期配置
1. LEV正規軍機A×3(UNSF兵LV5)
2. LEV正規軍機B×2(UNSF兵LV5)

味方増援
なし

敵増援
なし

POINT攻略 敵を誘い出そう

敵の数も少なく、増援もないマップなので、特に心配することはない。しかし、マップ開始直後、ケイジの乗るブレイドなど、初期配置で敵の攻撃範囲にいるユニットをユキトウやデクスンたちのいる場所まで後退させ、敵がこちらに移動してくるのを待ちかまえよう。あとはいつも通りに戦えば大丈夫だが、このマップでの気力やダメージ、残弾などは、次のマップに持ち越されるので、それらを計算しながら戦うことが必要だ。

◀ケイジはブレイドで登場する。やられる心配はないが、無理は禁物

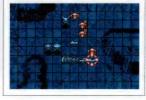
▲敵の最大射程は5。敵との距離を6マス以上空けて、引きつけよう

1/1	武器名	攻撃力	射程	命中
	ブレイド·ランナー	800	2-3	-5
	アブソリュート	1300	1	+10
	アベルカイン	1800	1	+5

格闘系　必要気力 ---(+5)
残弾 ---/---　消費EN ---(130)

▲次のマップも頭に入れて戦おう。特に気力を上げるユニットは決めておこう

extra 連続マップでの注意点

このマップのように、前・後半でマップの続く話が今後もいくつか登場する。気力などが持ち越されることは先に書いたが、このとき破壊されたユニットも後半のマップでは登場しない。補給や修理ユニットが破壊されると、思わぬ苦戦を強いられるので注意しながら戦おう。

Z.O.E こぼれ話 前のマップから戦線に加わったOF、ヴィジャヤだが、このヴィジャヤという名前は古代インドの神「インドラ」(日本では帝釈天の名で知られる神)が持つ槍の名前と同じである。このインドラは4本の手があり、そのうちの2本には弓、残りの2本には金剛杖とこのヴィジャヤという槍を持っている。

SCENE 06 契りし片翼 火星郊外(2マップ目)

入手できる強化パーツ なし　ローカルザーバー なし

間一髪の所を仲間達に救われたケイジとミオナ。彼らも同じ体験をした者として、ケイジを励ます。スフィアで救った子供たちも、モニター越しにケイジに礼を述べるが、そのとき再び孤児院が襲われるのだった。

味方初期配置
- ❶ヴィジャヤ(アレス)
- ❷ブレイド(フィル)
- ❸エッジ(デクスン)
- ❹カリブルヌス
- ❺ジャスティーン
- ❻テスタメント
- ❼デュランダルⅡ
- ❽オルクリスト
- ❾ドライツェン

敵初期配置
- ❶LEV強化型A×2(特務部隊兵士LV7)
- ❷LEV強化型B(特務部隊兵士LV17)
- ❸LEV強化型C(特務部隊兵士LV7)
- ❹バイザックS(ボロゾフLV15)
- ❺バイザック(ナディアLV12)

味方増援
なし

敵増援
なし

POINT 攻略 ナディアを先に倒そう

前マップからの続きとなるこのマップ。多少、敵のレベルは上がっているものの、ケイジがテスタメントに乗り換えるイベントを始め、ラズマも加わって戦力的には向上しているので、さほど心配はない。有利な地形に陣取りながら、前回のマップで気力が上がっているユニットを軸に、敵を落としていこう。さて、このマップで初登場となるボロゾフとナディアだが、ボロゾフの乗るバイザックSはHPを30%以下にすると、ナディアともども撤退してしまう。自軍がよほどピンチの場合は別として、通常はナディアのバイザックから落としていこう。ボロゾフ機を落とす場合は、30%ギリギリまでHPを削り、強力な武器で一気にとどめをさそう。

▲防御効果の高い地形にユニットを配置。基本を守って戦おう

1/1 武器名	攻撃力	射程	命中
ティアーバレット	935	2-5	−5
ラスティランサー	1135	1	+10
ソウルシューター	1435	1	+5
レイディザスター	1435	2-5	±0

射撃系:　必要気力 10(+10)
残弾 ―――/―――　消費EN 30(130)

▲ボロゾフ撃墜に備え、強力な武器は温存。途中で使わないように

extra 撤退する敵、倒すと良いことがある……?

新たな敵として現れるボロゾフだが、このマップでは一定数HPを削ると撤退する。この後にも、こういった撤退してしまう敵は度々登場するが、これらの敵を撃墜しても、特に強化パーツなどのアイテムは入手できない。当たり前といえば当たり前だが、少し残念。

Z.O.E こぼれ話 前のマップでケイジは人を殺してしまったことに傷つくが、こうした「悩める主人公」は昨今のアニメやマンガなどでもよくある展開。大抵、この悩みが払拭されるまでには時間がかかるが、ケイジは短時間で見事に復活する。ここまでの彼の言動から、もう少しこの話で引っぱるかと思ったが、ここで解決。不意を突かれるエピソードである。

SCENE 07 背中合わせの交線 火星市街メインストリート

入手できる強化パーツ リペアキット　ローカルサーバー テスタメント：ネイルレーザー／デュランダルⅡ：ガントレット

前回行なわれたデモ行進中、市民と軍の間でLEVを交えての乱闘が起きた。その事態を重く見たBISは、同じ惨劇を繰り返さないように、今回行なわれるデモ行進に隠れた形で同行する。

味方初期配置
1 ドライツェン
2 エッジ(デクスン)
3 テスタメント
4 カリブルヌス
5 デュランダルⅡ
6 オルクリスト
7 ブレイド(フィル)
8 ヴィジャヤ(アレス)
9 ジャスティーン

敵初期配置
1 LEV強化型A（特務部隊兵士LV7）
2 LEV強化型B×3（特務部隊兵士LV7）
3 LEV強化型C×3（特務部隊兵士LV7）

味方増援
なし

敵増援
作業用LEVが全機退避か撃破されると
4 LEV強化型A×2（特務部隊兵士LV7）
5 LEV強化型B×2（特務部隊兵士LV7）
6 LEV強化型C×2（特務部隊兵士LV7）
7 バイザックS（ボロゾフLV16）
8 バイザック（ナディアLV13）

その他
作業用LEV×5（市民LV5）

POINT攻略 ユキトウとウォーレンを囮にしよう

これまでのマップとは異なり、勝手に動くNPCが存在するマップ。このNPCである作業用LEVを避難させることが勝利条件のように思われるが、実際は増援で登場するボロゾフ機を撤退させるとマップクリア。この市民LEVが破壊されてもゲームオーバーにはならないのだ。ただし、この作業用LEVを逃がした数に応じてクリア後に資金が追加されるのでなるべく助けるようにしよう。

画面の上の方にいる敵は自軍ユニットで迎撃できるが、注意したいのは出口両端にいる敵。近くに攻撃できるユニットがいないので、ターンが始まったらすぐにウォーレンとシミルを画面下の左側に、ユキトウとアレスを右側に移動させて敵を倒そう。初期配置の敵を全滅させるか、市民LEVが全機撤退または破壊されると、敵増援が登場。増援は全滅させる方が望ましいが、ピンチだったらボロゾフ機のHPを10%以下にして全機撤退させよう。また、このマップにはローカルサーバーが登場するが、市民LEVを救出してから足の速いヴィジャヤを向かわせよう。

▲全機救おうとすると、難易度が急に高くなるテクニカルなマップ。出口付近の敵をどう処理するかがポイント

extra 市民の乗る作業用LEVを助けると…

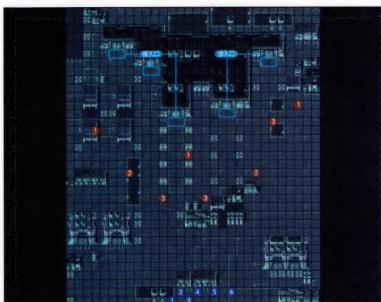
このマップに登場する作業用LEVを助けると、1機につき、クリア後に1000の資金が追加される。全機救出すれば5000の資金が追加されるが、クリア条件にはまったく関係しないので、無理に助けてこちらがピンチになってしまうようなら、放っておいても大丈夫だ。

Z.O.E こぼれ話

ウォーレンの操る「デュランダルⅡ」だが、この「デュランダル」という名前は、フランス最古の武勲詩「ローランの歌」の中に登場する騎士ローランが持つ剣と同じ名前である。この剣はローランが直接天使から授かったという説と、ユトムンダスという巨人から奪ったという説がある。

SCENE 08 闇を闇に染めて ライアンコーポレーション秘密工場

入手できる強化パーツ サブプライパック　　ローカルサーバー なし

ラズマがつきとめた、ゼフィルスの秘密工場。そこはライアンコーポレーションのもので、下手な軍事施設よりも装備が整っている。ゼフィルスの秘密を暴くため、BISのメンバーたちはこの工場への潜入を計画する。

味方初期配置
1. ジャスティーン
2. テスタメント
3. ドライツェン
4. オルクリスト
5. デュランダルII
6. カリブルヌス

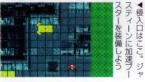
敵初期配置
1. LEV強化型A×3（特務部隊兵士LV8）
2. LEV強化型B×2（特務部隊兵士LV8）
3. LEV強化型C×3（特務部隊兵士LV8）

味方増援
なし

敵増援
なし

POINT攻略 足の速いユニットだけ動かそう

5ヶ所の侵入口から、本当の侵入口を発見するのがこのマップの目的。本当の侵入口は右上のいちばん奥にあるので、そこに足の速いユニットを向かわせよう。ただし、このマップでは敵の3マス以内にユニットを配置すると敵に発見されてしまい、自軍フェイズが終了するまでにその敵ユニットを破壊できないとゲームオーバーとなってしまう。侵入口に向かわせるユニットだけを移動させて、他のユニットは動かさないでおこう。

◀侵入口はここ。ジャスティーンに加速ブースターを装備しよう

▲敵に発見されると、イベントが起こりゲームオーバーとなってしまう

▲他のユニットは初期位置で待機。とくに動かす必要はない

extra 上級者は全滅プレイをしてみよう

発見されずにクリアするのがいちばん安全だが、その敵を倒す自信があるならば、すべての敵を倒して資金と経験値を稼いでもいい。1機につき味方2体ぐらいを投入して倒すのがベスト。もし、全滅プレイを行なうなら、各ユニットの武器を十分改造しておこう。

テスタメントに搭載されているA.I「ファースティ」のように、思考するコンピュータという存在は、『2001年宇宙の旅』を始めとするSF小説やロボットアニメに頻繁に登場してきた。さて、この「ファースティ」は「地球は狙われている」という台詞で人気だった、とあるアニメに登場するA.I「レイ」に雰囲気がよく似ている。（60ページに続く）

SCENE 09 誠実 ライアンコーポレーション秘密工場

入手できる強化パーツ 加速ブースター　ローカルザーバー なし

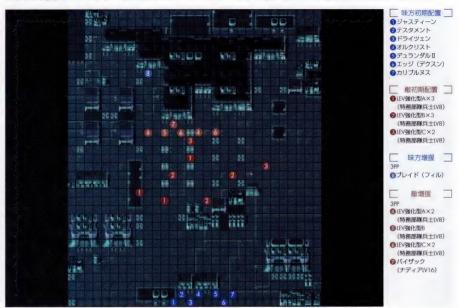
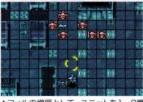
ライアンコーポレーションの秘密工場に潜入し、見事コンピュータ室に侵入を果たしたBISだったが、ひょんなことから発見されてしまう。それを知ったボロゾフはナディアと爆弾を残し、工場を去ってしまうのだった。

味方初期配置
1. ジャスティーン
2. テスタメント
3. ドライツェン
4. オルクリスト
5. デュランダルⅡ
6. エッジ（デクスン）
7. カリブルヌス

敵初期配置
1. LEV強化型A×3（特務部隊兵士LV8）
2. LEV強化型B×3（特務部隊兵士LV8）
3. LEV強化型C×2（特務部隊兵士LV8）

味方増援
3PP
8. ブレイド（フィル）

敵増援
3PP
4. LEV強化型A×2（特務部隊兵士LV8）
5. LEV強化型B（特務部隊兵士LV8）
6. LEV強化型C×2（特務部隊兵士LV8）
7. バイザック（ナディアLV16）

POINT 攻略 1機づつ確実に落としていこう

前回と同じ場所で戦うが、初期配置の敵はいつものようにおびきよせてから攻撃しよう。3ターン目になると画面左上にフィルの乗るブレイドと敵増援が登場し、あと10分で基地が爆発するというイベントが起こる。しかし、実際に爆発するのは16ターン目。残り13ターンの内にブレイドを画面下まで移動させればマップクリアとなる。敵増援はブレイドを狙ってくるので、すぐにブレイドを下に移動させ、味方もブレイドと合流するように北上しよう。増援も合わせると敵の数が多いので、ていねいに1機づつ撃破していこう。また、このマップのボス、ナディアを倒すか倒さないかで、後に微妙な変化が生じてくる。ナディアを仲間にしたいなら、倒さずにクリアしよう。

▲フィルの増援として、ユニットを1～2機派遣しておいてもいい

▲ブレイドを画面端まで移動させよう。この際ナディアを倒すかどうかは好みで

extra
ナディアを仲間にする方法

このマップでナディアを生かして脱出すると、Aルートの場合はSCENE16で、Bルートの場合はSCENE21（SCENE20での説得イベントが必要）で仲間になる。このマップで、ナディアを倒してしまった場合は、ツィードがヴィジャヤに乗って登場する。好みで選ぼう。

（59ページからの続き）この「レイ」というA.Iは、テスタメントと同じく、主人公が乗るロボットに搭載されていて、「ファースティ」ほどではないが、主人公と言葉を交わす。ハードの関係上、『Z.O.E』では声は出せないファースティだが、このアニメを見れば、ファースティの雰囲気が少しでも伝わるかもしれない？

SCENE 10 純心、その代償 火星市街メインストリート

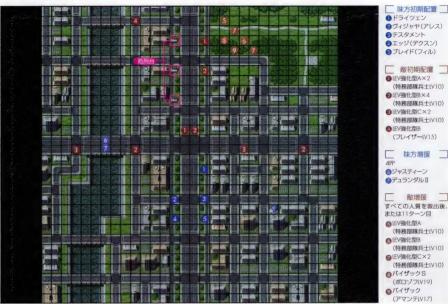
入手できる強化パーツ サプライパック　ローカルサーバー テスタメント：ハルバード／オルクリスト：バウンダー

久々に訪れる束の間の休息。しかし、ショッピングに出かけたメビュース、シミルたちがボロゾフに捕まってしまった。公開処刑をすると宣言するボロゾフの元へ、罠と知りながらもBISのメンバーたちは出撃する。

味方初期配置
1. ドライツェン
2. ヴィジャヤ（アレス）
3. テスタメント
4. エッジ（デクスン）
5. ブレイド（フィル）

敵初期配置
1. LEV強化型A×2（特務部隊兵士LV10）
2. LEV強化型B×4（特務部隊兵士LV10）
3. LEV強化型C×2（特務部隊兵士LV10）
4. LEV強化型B（フレイザーLV15）

味方増援
4PP
6. ジャスティーン
7. デュランダルⅡ

敵増援
すべての人質を救出後、または11ターン目
5. LEV強化型A（特務部隊兵士LV10）
6. LEV強化型B（特務部隊兵士LV10）
7. LEV強化型C×2（特務部隊兵士LV10）
8. バイザックS（ボロゾフLV19）
9. バイザック（アマンテLV17）

POINT 攻略 増援に備えて、気力をためる

数少ない戦力で戦わなくてはならない難易度の高いマップ。まず、マップの上の方にある処刑台3ヶ所にユニットを重ねて、人質を救出しなければならないが、この役目は移動力があるヴィジャヤに任せよう。この間に、テスタメントはローカルサーバーに、他の機体は敵を迎撃しよう。4ターン目にはユキトウとウォーレンが増援で登場。後で登場する増援に備えて、気力を溜めつつ敵を撃破していこう。そして、10ターン目までに人質をすべて救出するか、11ターンを迎えると敵増援が登場。アマンテとボロゾフに攻撃されると厄介なので、先にこの2機を撃墜してしまおう。ボロゾフ機はHPが10%以下になると撤退するが、ギリギリまでHPを削って威力の高い武器で倒してしまおう。

▲都合3回、人質を救出しなければならない。ヴィジャヤを送り込もう

▲ボロゾフをしとめるため、テスタメントの気力を十分上げておこう

extra ルート分岐となる人質の救出

10ターンまでに人質の救出を完了するかどうかで、後のルート分岐に影響する。10ターン以内に救出すればAルートに行く1つ目の条件を満たすが、10ターン以内に救出ができない場合、フレイザーが爆弾を解除するイベントが起こり自動的にBルートに行く。

Z.O.E こぼれ話

デュランダルⅡの武器でひときわ目立つ名称のものは「ブレイドランナー」。この「ブレイドランナー」という名称は、フィリップ・K・ディック原作の小説『アンドロイドは電気羊の夢を見るか』が映画化されたときのタイトルである。このような武器ばかりではないが、おやっと思った武器を調べてみると、面白いかも。

SCENE 11 ダブル・ディール 火星市街地

入手できる強化パーツ 加速ブースター　ローカルサーバー ヴィジャヤ：ゲイザー／デュランダルⅡ：実弾系耐性

秘密工場で入手したデータには、ゼフィルスの裏帳簿と、テスタメントや黒い機体は、彼が作ったものであることが記されていた。BISはさらに糾弾の決め手となる情報を得るため、軍施設のサーバーにアクセスを試みる。

POINT 攻略 無防備のエッジを守れ

動けないエッジを守るのがこのマップの目的。初期配置の位置から少し右側に動いた所に味方を配置させて、エッジを目指して進んでくる敵を確実に撃破していこう。5ターン目の敵フェイズに画面左から2機の増援があるが、出現してから味方を向かわせても十分対応可能なので、始めのうちは右側の敵に集中しよう。11ターンを経過するか、敵を全滅させるとマップクリアとなるが、どちらを選択するかで次のシナリオに若干影響する。

◀ここも「待ち」が基本。敵との距離を調節して一方的に攻撃しよう

▲ローカルサーバーにはオルクリストかデュランダルⅡを向かわせよう

▲増援は2機のみ。出現する場所がわかっていれば怖い敵ではない

extra
全滅か強制クリア、どちらにする？

このマップで10ターン以内に敵を全滅させると次のマップでウォーレンとメビュースの増援が登場する。逆に11ターンを経過すると次のマップでの増援はなし。次のマップはルート分岐に関係するので、Aルートに行きたいならば増援を呼んだほうがいいだろう。

「まっ、身体はバッタ男にされたが、悪の心を植え付けられる前に逃げることができたって所だな」とは、このマップが始まる前のユキトウの台詞。言うまでもないが、これは世に「変身」という言葉を広く知らしめた、とある特撮ヒーローの話。ツィードの黒ヒョウと同じく、ユキトウらしい例え話である。

SCENE 12 天使ト悪魔ノ間ニ UNSF軍施設

入手できる強化パーツ リペアキット　ローカルサーバー オルクリスト：SSA1／ヴィジャヤ：サプライ

デクスンたちが陽動作戦を展開する一方で、アレス、ケイジ、ミオナの3人はその隙に正規軍の基地に侵入し、ボナパルトⅢ号の事件に関わる動かぬ証拠を手にいれようとしていた。

味方初期配置
❶テスタメント

敵初期配置
❶無人戦闘機A×14
（無人戦闘機LV13）

味方増援
S11で10ターン以内に敵を全滅させている場合
2EP
❷デュランダルⅡ
❸オルクリスト

敵増援
なし

その他
Mエンジェル機×3
（ディジットLV15・キュービックLV17・パルムLV16）

POINT 攻略 万全を期して、OFを地上に降ろす

初期配置のテスタメントのみで、多数の無人戦闘機を相手にしなければならないように見える。しかし、NPCのマーズエンジェルが半分くらいは敵機を落としてくれるので、実際には半数ぐらいを相手にすれば済む。また、前のマップで敵を全滅させてクリアしておけば、2ターン目の敵フェイズにデュランダルⅡとオルクリストが増援として登場する。ここまで順調に味方が育っていれば、ほぼ一撃で無人戦闘機を倒すことができるので、戦力的には何ら問題はないだろう。ただし、万全を期すなら、宙に浮いているOFを地上に降ろして、地形効果を生かしつつ攻撃しよう。また、このマップでの撃墜数が、ルート分岐に影響することも頭に入れながら戦おう。

▲数は多いが、敵は弱い上に実際には半分相手にすればいい

▲地形の防御効果を生かすことができれば万全だ

extra
落とした敵機の数が、ルート分岐に影響

SCENE11で10ターン以内に人質を救出している場合、このマップで無人戦闘機を7機以上撃墜すると、Aルートに分岐する条件を満たしたことになる。SCENE10での条件を満たしていない場合、ここで7機以上敵を落としてもAルートに行くことはできない。

このマップに登場するマーズエンジェルだが、こうした3機でチームを組んで行動するキャラクターというのは、ロボットアニメにおいてまま見ることができる。三位一体の必殺技こそ出さかったものの、「チャーリーズエンジェル」を彷彿とさせる彼女たちの活躍をもっと見たいと思ったプレイヤーも少なからずいるのではないだろうか？

SCENE 13 ギフト TV局周辺

入手できる強化パーツ なし　ローカルサーバー テスタメント：コメット／デュランダルⅡ：スラッシュブーム

手に入れた証拠を公開するため、TV局に向かうデクスンとメビュース。しかし、それを予測していたゼフィルスの罠にかかり、メビュースが捕らえられてしまう。メンバーたちはTV局へと急ぐが……。

味方初期配置
❶ヴィジャヤ（アレス）
❷テスタメント
❸カリブルヌス
❹ブレイド（フィル）
❺ドライツェン
❻デュランダルⅡ
❼ジャスティーン

敵初期配置
❶LEV強化型C×10（特務部隊兵士LV13）
❷バイザックS（ボロゾフLV21）
❸バイザック（アマンテLV19）

味方増援
なし

敵増援
なし

POINT攻略 後のことを考えながら戦う

増援もなく、特に強い敵もいないので、このマップ自体にはとりたてて心配することはないが、このマップから次のSCENE14の2マップ目まで連続マップとなっている点に注意。弾薬やエネルギー、ダメージなどがそのまま持ち越される他、インターミッションで「ガレージ」の選択も不可能。特に修理・補給機能を持つユニットが破壊されると、続く2マップには登場できないので、これらのユニットは率先して守るようにしよう。弾数などを頭に入れつつ、敵を撃墜して気力を上げていくことができればベストだが、面倒ならボロゾフ機のHPを20%以下にして、全機撤退させてしまうのもひとつの手だ。自分の力量やスタイルにあわせて選択しよう。

▲補給・修理機能を持つユニットはくれぐれも破壊されないように注意

▲経験値や資金は犠牲になるが、ボロゾフを集中攻撃して撤退させてもOK

extra 補給、修理ユニットを活躍させよう

このような長期戦になった場合に活躍するのが、補給・修理ユニット。インターミッションを経ても弾薬やHPが回復しない場合は、それらのユニットで補う他は手がない。ただし、補給をすると気力が下がるので、十分に気力が上がってから補給をするようにしよう。

Z.O.E こぼれ話
ケイジは、ボナパルトⅢ号でファースティと出会い、そのまま戦いの渦に巻き込まれていくが、このように偶然見つけた高性能機に乗ってしまって、戦闘をしなければならないというシチュエーションは某人気リアルロボットアニメで有名だ。そのアニメでも主人公はいまいちパッとしなかったが、ケイジとどことなく共通点がある？

SCENE 14 伏せられた切り札 TV局周辺(1マップ目)

入手できる強化パーツ リペアキット　ローカルサーバー なし

TV局を占拠し、ミオナを使ってゼフィルスの悪事を訴えることに成功したものの、メビュースを人質に取られ身動きがとれないBIS。しかし、ツィードの裏工作でそのピンチを脱出。反撃に転じるのだった。

味方初期配置
❶テスタメント
❷デュランダルⅡ
❸ヴィジャヤ(アレス)
❹カリブルヌス
❺ジャスティーン
❻ドライツェン
❼ブレイド(フィル)

敵初期配置
❶LEV強化型C×12
(特務部隊兵士LV17)

味方増援
なし

敵増援
5EP
❷バイザックS
(ボロゾフLV25)
5EPまでに敵を全滅しなかった場合
❸バイザック
(アマンテLV24)

POINT 威力の高い武器で一気に撃墜

いきなりすべての敵機に囲まれた状態で始まる厳しいマップ。前のマップで気力が上がっているなら、威力の高い武器で攻撃。各機が一撃で敵を破壊できればベストだ。もし、気力が十分に溜まっていないようなら、味方ユニットを左右どちらかに寄せ、敵からの攻撃を最小限に食い止めつつ、確実に敵を落として気力を上げていこう。また、5ターン目に登場するボロゾフとアマンテの攻撃は強力なので、出現したら速攻で倒してしまおう。

◀全機が敵の射程に攻撃を受ける前に敵機の数を減らそう

▲5EPに増援があるが、それまでに敵を全滅させていると、アマンテは撤退

▲ボロゾフはいきなり気力が+10。アマンテが撤退しない場合は+30なので要注意

extra ヴィジャヤに補給をさせてからマップクリア

このマップでは、残弾を温存しながらのクリアはきつく、どうしても強力な武器を使わなければならない。次のマップでは、唯一補給のできるヴィジャヤが登場しないので、敵の数が少なくなってきたら、弾の減っているユニットに補給をしておこう。

Z.O.E こぼれ話 このマップで展開されるミオナのTV放送。これとよく似たエピソードを、とあるロボットアニメの中に見ることができる。そのアニメでは、会議場を占拠して、悪人の不正をTV中継で訴えるという話だった。シチュエーションなどさまざま異なっている点はあるが、その雰囲気が似ていると感じるのは筆者だけだろうか？

SCENE 14 伏せられた切り札 TV局周辺(2マップ目)

入手できる強化パーツ なし　ローカルサーバー なし

ミオナのTV放送が流れる中、アマンテの裏切りによりボロゾフは失脚した。一方、そのミオナの放送によって追い詰められたゼフィルスだったが、彼は恐るべき切り札を用意していた。

味方初期配置
❶テスタメント
❷デュランダルⅡ
❸カリブルヌス
❹ジャスティーン
❺ドライツェン
❻ブレイド(フィル)

敵初期配置
❶無人戦闘機B×8（無人戦闘機LV18）
❷ハルターマルト（ゼフィルスLV25）

味方増援
なし

敵増援
なし

POINT攻略 無人戦闘機Bに要注意

SCENE13から続くエピソードの最終章となるマップ。選択しているルートによって敵は若干異なるが(詳しくは次ページ参照)、攻略方法はさほど変わらない。基本的にはいつもの如く、有利な地形に陣取り、敵をひきつける戦法が有効。しかし、このマップに登場する無人戦闘機Bは、射程5のミサイルを装備している。今までに登場してきた無人戦闘機Aと思って近づくと、手痛い反撃を受けるので注意が必要だ。そのミサイルを警戒しつつ、ハルターマルトが接近するまでの間に、無人戦闘機をすべて撃墜してしまおう。そして、残ったハルターマルトは、全機で取り囲み、すべての弾を撃ち込むつもりで、一気に倒してしまおう。

▲多少強くなっている無人戦闘機Bだが、射程に入らなければ怖くはない

▲ハルターマルトは移動が遅いので、その間に体勢を立て直そう

extra ダウンロードは折を見て行なおう

同マップで展開されるSCENE13・14には、ローカルサーバーが設置されている。しかし、このローカルサーバーはすべて同じもので、1回ダウンロードをすると、次にその場所で待機させても何も起こらない。無駄な行動をしてしまわないように注意しよう。

Z.O.E こぼれ話

OFの材料などに使われている金属「メタトロン」だが、この名前はユダヤ教に伝わる天使の名前と同じ。この大天使「メタトロン」は大天使長ミカエルをしのぐ天使とも言われるが、名前の語源や、その正体についてはっきりしていない部分が多い。ゲームに登場する「メタトロン」も未知の部分が多いことから、この名前がつけられたのだろう。

SCENE 14 伏せられた切り札 特別攻略

このSCENE14の2マップ目から、AとB、それぞれにルートが分岐する。ここではその違いについて、両パターンを解説する。

Aルート

このAルートでは2段階に変形するハルターマルトが相手。ハルターマルトをぎりぎりまで引き寄せたら、威力のある武器はキープしつつ、集中攻撃でハルターマルトを倒そう。するとハルターマルトは第2形態へと変形するので、温存しておいた武器で攻撃し、一気に体力を削ってしまおう。状況にもよるが、1ターンでは第2形態まで倒せないので2～3ターンかけるつもりで戦おう。第2形態のハルターマルトを倒すとイベントが発生。逆上したゼフィルスがミオナを襲うが、アレスがこれを阻止。誰もが戦いが終わったと思った瞬間、イブリースが現われ、ミオナをさらおうとする。しかし、再びアレスが体を張って危機を救い、ケイジたちを戦場から逃がす。その後、アレスの消息はつかめなくなってしまうのだった。

▲ゼフィルスの撃退に成功したものの、彼はまだ息絶えてはいなかった

▲なぜかイブリースが登場し、ミオナを襲う。アレスはこれを止めるが……

BOSS
ハルターマルト第1・第2形態

Aルートでは、2段変形するハルターマルトが相手。HPをあわせると30000もあるので、そう簡単には倒せない。強力な武器は最後まで温存しておき、IAS戦闘をONにして、ハルターマルトのウィークポイントを狙って攻撃していきたい。弱い武器しか残っていないときはIASで攻撃をかわし、少しづつダメージを与えていこう。

▲第2形態に移行すると、このような本性を現す。武器も増えている

Bルート

Bルートの相手はAと同じくハルターマルトだが、こちらのハルターマルトは変形せず、第1形態での戦いとなる。攻略的にはAルートと同様にハルターマルトをおびき寄せて、威力の高い武器で一斉攻撃をしよう。十分気力が上がっていれば、そのターンで撃破できるはずだ。ハルターマルトを倒すとイベントが発生する。ゼフィルスが最後の力を振り絞って自爆しようと試みたそのとき、アレスがイブリースで登場する。TV局からミオナを助け、ゼフィルスと相対するが、洗脳電波で捕らえられてしまう。そしてゼフィルスはイブリースもろとも自爆する。イブリースは消え去り、そこには真の姿を現したハルターマルトがあった。ハルターマルトはその場を離れ、追撃されることはなかったが、アレスの名をいくら呼んでも返事はなかった。

▲ミオナの作戦は失敗するが、ゼフィルスは、その失態を取り戻そうと出撃する

◀ボナパルトⅢ号事件の真相を話すゼフィルス

▶洗脳電波でアレスのイブリースは捕らえられてしまう

BOSS
ハルターマルト

Bルートの敵はAルートと同じくハルターマルトだが、こちらは第1段階を倒した時点でイベントが発生する。よって敵を倒す労力はAルートの半分で済む。ハルターマルトの長距離の格闘攻撃に注意しながらハルターマルトをおびき出し、無人戦闘機で上げた気力で高威力の武器を連発すれば、意外とあっさり倒すことができる。

▲こちらは第1形態。確実にウィークポイントを狙いたい

Z.O.E こぼれ話
この話でも登場する「イブリース」だが、聖書に出てくる天使にも同じ名前を見ることができる。聖書でのイブリースはアダムに仕えることを拒んで神の怒りに触れ、堕天使になった天使。その後、彼は復讐を企て蛇となって楽園に進入し、イヴに「禁断の実」を食べさせた。Z.O.Eでのイブリースは果たして堕天使なのか？今後の展開が楽しみである。

SCENE 15A 影を生んだ光 火星市街メインストリート

入手できる強化パーツ 加速ブースター　　ローカルサーバー ヴィジャヤ：トライレーザー

BISの作戦は何とかうまく終了したものの、その失った代償は大きかった。しかし、その悲しみに浸る間もなく、BISのメンバーたちは火星各地で起こっている暴動を未然に防ぐため、出撃するのだった。

味方初期配置
1 テスタメント
2 オルクリスト
3 デュランダルⅡ
4 カリブルヌス
5 ブレイド(フィル)
6 ドライツェン
7 ジャスティーン

敵初期配置
1 LEV強化型A×2 (UNSF兵LV23)
2 LEV強化型B×2 (UNSF兵LV23)
3 LEV強化型C×4 (UNSF兵LV23)
4 LEV強化型A×2 (武装市民LV20)
5 LEV強化型B×2 (武装市民LV20)

味方増援
なし

敵増援
なし

その他
作業用LEV×3 (市民LV17)

POINT 攻略 漁夫の利を得よう

市民と武装市民の2種類のNPCが存在するマップ。SCENE07と同じように、市民の作業用LEVに隣接して助けると、クリア後に資金が追加される。しかし、このマップでは、作業用LEVは敵の攻撃が届かない安全地帯から動くことはないので、救助に向かわず放っておいてもOK。武装市民とUNSF兵を全滅させることに専念しよう。武装市民、UNSF兵とも、近くにいるユニットに攻撃をするので、うかつには近寄らず、両者が戦ってHPが減ったところを自軍のユニットで攻撃しよう。こうやって、敵を全滅させればマップクリアとなる。また、このマップではケイジの気力は－20になっているので、ローカルサーバーのダウンロードや、サポートに回そう。

▲お互いに疲弊しきったところに集中攻撃。汚いようだが一番確実

▲ケイジは気力が落ちていて、あまり使いものにならない

extra

またまた登場する作業用LEV

このマップで再び登場する作業用LEVは、SCENE07と同じく1機救出するごとに1000の資金がクリア後に追加される。救出に向かわなくても、今回はマップクリアの時点で生きていれば救出したことになる上、前線に移動してくることもないので、無視しても大丈夫だ。

BISをバックアップする女史「ロビン・オコンネル」。ロビンという名前とゲーム中での活躍を見ると、アルフレッド・ベスターのSF小説『虎よ、虎よ！』に出てくる美人秘書ロビンとそのイメージがだぶる。この小説でもロビンは主人公を社交界に送り込む手助けをする敏腕ぶりを見せているが、本作のモデルになったかどうかは定かではない。

SCENE 15B 亀裂 火星市街メインストリート

入手できる強化パーツ 加速ブースター　ローカルサーバー ヴィジャヤ:トライレーザー

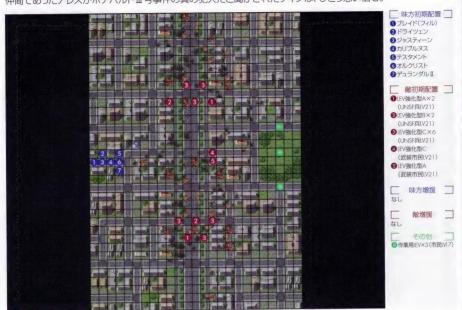
ゼフィルスの不正のすべてを暴くことはできなかったが、とりあえず彼を窮地に追い込むことができたBIS。しかし、仲間であったアレスがボナパルトⅢ号事件の真の犯人だと聞かされたケイジは、ひとり思い悩む。

味方初期配置
- ❶ブレイド(フィル)
- ❷ドライツェン
- ❸ジャスティーン
- ❹カリブルヌス
- ❺テスタメント
- ❻オルクリスト
- ❼デュランダルⅡ

敵初期配置
- ❶LEV強化型A×2 (UNSF兵LV21)
- ❷LEV強化型B×2 (UNSF兵LV21)
- ❸LEV強化型C×6 (UNSF兵LV21)
- ❹LEV強化型C (武装市民LV21)
- ❺LEV強化型A (武装市民LV21)

味方増援
なし

敵増援
なし

その他
- 作業用LEV×3(市民LV17)

POINT攻略 すべて自力で倒すつもりで

15Aと同じマップで展開されるが、初期配置や敵の種類が若干異なっている。こちらの方は、敵の総数こそ変わらないが、武装市民とUNSF兵との争いに過度な期待はできないので、すべて自力で落とすつもりで戦おう。幸い、敵ユニットは地形効果のない道路を進んでくるので、こちらは有利な地形に入り込んで攻撃しよう。特に必勝法はなく、確実に1機づつ落としていくことを心がけよう。また、15Aと同じく作業用LEVは無視してもOK。

▲武装市民の数が少ないので、UNSF兵との争いにはあまり期待はできない

◀15Aと同じく、ケイジの気力は低い。サポートに回ろう。

▲通常のマップのように有利な地形にユニットを配置しよう

extra 恋物語、リアクションの違い

会話シーンで展開されるケイジとミオナの恋物語だが、AとBのルートではパターンが違う。Aではミオナが録音したボタンの台詞をケイジに聞かれないために、Bではミオナが自分の記憶のことを話そうとして、それぞれふたりの距離が近づく。さて、恋の行方は?

Z.O.E こぼれ話 この世界では、ウーレンベック・カタパルトで惑星間を航行するが、地球からウーレンベック・カタパルトに乗るには「軌道エレベーター」を利用する。これは、赤道上空の静止衛星軌道に置かれたセントラルステーションから、長大な単分子ワイヤーを地上に下ろして建設された巨大エレベーターで、効率的に物資などを宇宙に運搬できる。(70ページに続く)

SCENE 16A 見えざる明日 BISアジト入り口周辺

入手できる強化パーツ リペアキット　ローカルサーバー なし

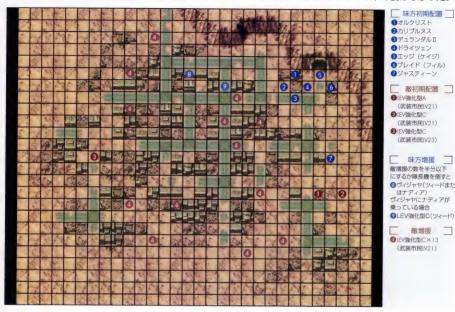
デモを止めたことから、市民に攻撃を受けるBIS。ケイジはその行動に憤りを感じる一方で、戦いの辛さを痛感していた。そして、テスタメントで出撃しようとするケイジだったが、そこにテスタメントの姿はなかった。

味方初期配置
- ❶オルクリスト
- ❷カリブルヌス
- ❸デュランダルⅡ
- ❹ドライツェン
- ❺エッジ（ケイジ）
- ❻ブレイド（フィル）
- ❼ジャスティーン

敵初期配置
- ❶LEV強化型A（武装市民LV21）
- ❷LEV強化型C（武装市民LV21）
- ❸LEV強化型C（武装市民LV23）

味方増援

敵増援の数を半分以下にするか隊長機を倒すと
- ❽ヴィジャヤ（ツィードまたはナディア）ヴィジャヤにナディアが乗っている場合
- ❾LEV強化型C（ツィード）

敵増援
- ❹LEV強化型C×13（武装市民LV21）

POINT つねに固まって行動しよう

ステルスで隠れている敵が多くいるこのマップだが、その出現場所さえわかっていれば怖くはない。ポイントとしては、つねに固まって行動し、多くの敵を出現させないこと。敵は近寄ると3～4機同時に出現するので、マップを参考にしながらそのブロックの敵のみを出して、これを全機撃破したら、次の敵を出すという方法をとろう。敵の増援が半分になるか、増援が残っている状態で隊長機を倒すと、残りの敵すべてとツィードかナディアの乗るヴィジャヤが登場する。ヴィジャヤを仲間と合流させ、敵が近づいて来るまでに体勢を整えて、増援を迎え撃とう。ちなみに、この時隊長機を倒して増援を出すと、敵は出現すると同時に撤退する。

▲このマップでは、ツィードかナディアがヴィジャヤで登場。以後、戦列に加わる

▲ケイジは気力が落ちている上、テスタメントに搭乗していない

extra このマップを素早く終わらせる

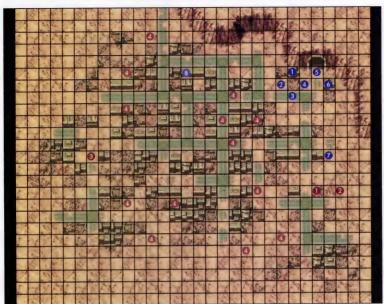
マップを早く終わらせたい場合は、隊長機のみを狙って、他の敵をすべて撤退させよう。隊長機に向わせるのはジャスティーンとデュランダルⅡが適任。デュランダルⅡにサポートさせつつ、ジャスティーンに加速ブースターを複数装備し、一気に隊長機に近づこう。

Z.O.E こぼれ話

（69ページからの続き）この「軌道エレベーター」はSF小説には度々登場するシークエンスで、アーサー・C・クラークの『楽園の泉』やチャールズ・シェフィールドの『星ぼしに架ける橋』などが有名である。設定的にもほぼ同じものが用いられているので、Z.O.E世界をより深く理解するために読んでみてはいかが？

SCENE 16B パラダイスロスト BISアジト入り口周辺

入手できる強化パーツ リペアキット　ローカルサーバー なし

アレスを失い、進む道が分からなくなってしまったケイジだったが、ミオナの言葉を思い出し、必至に立ち直ろうとしていた。その矢先、火星の治安部隊がBISを襲う。ケイジはテスタメントで出撃しようとするが……。

味方初期配置
- ❶オルクリスト
- ❷カリブルヌス
- ❸デュランダルⅡ
- ❹ドライツェン
- ❺エッジ（ケイジ）
- ❻ブレイド（フィル）
- ❼ジャスティーン

敵初期配置
- ❶LEV強化型A（特務部隊兵士LV19）
- ❷LEV強化型C（特務部隊兵士LV19）
- ❸LEV強化型C（特務部隊兵士LV21）

味方増援
敵増援の数を半分以下にするか隊長機を倒すと❽ヴィジャヤ(ツィード)

敵増援
❹LEV強化型C×13（特務部隊兵士LV21）

POINT 攻略 部隊を2つに分ける

16Aとほぼ同じ内容のマップで、ユニットを操るキャラクターのレベルが多少落ちていることが変更点。敵のユニット、出現位置や出現数もまったく同じだ。よって、攻略法も16Aと変わらないが、ここではもう1つの攻略法を紹介しよう。といっても特別なものではなく、マップ左に進む部隊と、下に進む部隊の2つに分けて進軍するというもの。こうすることで、前ページで行なった方法より短時間でマップをクリアすることができる。ただし、戦力を2分するので、どうしても1つの部隊が弱くなってしまい、敵の反撃を受けてしまう。この戦法をとるときはIASをONにして、敵の攻撃をすべてかわす覚悟で挑もう。

▲修理ユニットをどちらに入れるか悩むが、戦力はなるべく均等に配分

▲マップ上と下に分けたら、ともに隊長機に向って進軍していこう

extra いろいろなキャラが乗り込むヴィジャヤ

Bルートに登場するヴィジャヤは、その話によって乗り込むキャラが変わる。この次のマップまではツィード、SCENE18Bからはデクスンが乗り込む。そして、ナディアの説得イベントを起こしている場合は、SCENE21Bからナディアが搭乗することになる。

Z.O.E こぼれ話 SCENE16Aの会話シーンで、ユキトウの「ウェルズじゃあるまいし」という言葉に対し、ウォーレンが「H.Gかそれともオーソンか」と返す1コマがある。ここに出てくるH.Gウェルズは言うまでもなくSF作家。『タイム・マシン』や『透明人間』『神々の糧』など、SFの古典とも言われる名作の数々を生み出した作家である。(72ページへ続く)

SCENE 17A 転生 BISアジト入り口周辺

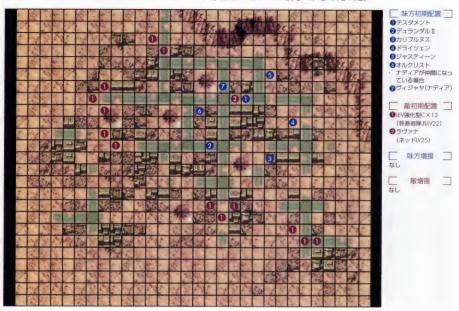
入手できる強化パーツ サプライパック　ローカルサーバー なし

とうとう、BISから離れることを決めたケイジ。しかし、そこには何か釈然としないしこりが残っていた。そんなとき、ケイジはポケットの中からミオナのメッセージが録音されたボタンを見つけるのだった。

味方初期配置
❶テスタメント
❷デュランダルII
❸カリブルヌス
❹ドライツェン
❺ジャスティーン
❻オルクリスト
、ナディアが仲間になっている場合
❼ヴィジャヤ(ナディア)

敵初期配置
❶LEV強化型C×13
(特務部隊兵LV22)
❷ラヴァナ
(ネッドLV25)

味方増援
なし

敵増援
なし

POINT 攻略 1ターンになるべく多くの敵を倒す

敵の数がやたらに多いマップだが、始めはテスタメントの隣にいるラヴァナと対戦。ネッドの乗るラヴァナはHPを20%以下にすると撤退するので、全員で攻撃をしかけて追い払おう。ラヴァナを撤退させたら、味方を一ヶ所に集めて、近づいてくる敵に対して準備。始めの内は、味方2機を使って1機を倒し、気力がたまってきたら味方1機で敵1機を相手にしよう。相手を1フェイズでどれだけ多く落とせるかが、ダメージを減らす鍵だ。

◀このマップでケイジのテスタメントが復活。思い切り暴れさせよう

▲敵を充分ひきつけて攻撃。あせって敵陣に飛び込まないようにしよう

▲1ターンに4〜5機落とせればベスト。気力を上げて対抗しよう

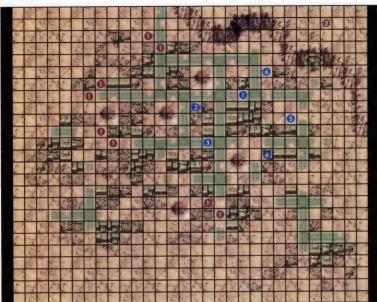
extra ラヴァナ撃墜法

充分な武器改造がされているか、OFの搭乗者のレベルが上がっていればラヴァナの撃墜も可能。HPを20%ギリギリまで削り、威力のある攻撃を叩き込めばいい。もし最後の一撃でとどめをさせないようだったら、他の敵を倒して気力を上げて、OFの必殺技で攻撃しよう。

(71ページからの続き)一方のオーソン・ウェルズは、1938年10月30日、彼のプロデュースにより放送されたアメリカCBSのラジオ番組『宇宙戦争』で有名な映画監督。この番組はニュースとドキュメンタリーを合わせた形で「火星人が来襲した」と放送され、それを聞いた多くの人が本当のニュースと思い込んで、各地でパニックを引き起こした。

SCENE 17B 絞られた弓 BISアジト入り口周辺

入手できる強化パーツ サプライパック　　ローカルサーバー なし

記憶の戻ったミオナが残した最後のメッセージ。それはケイジの心のもやもやを一瞬にして取り払った。そして、自分のために仲間たちがおとりになっていることを聞き、一度は去ろうとした戦場に再び戻るのだった。

味方初期配置
- ❶テスタメント
- ❷オルクリスト
- ❸デュランダルⅡ
- ❹カリブルヌス
- ❺ドライツェン
- ❻ジャスティーン

敵初期配置
- ❶LEV強化型C×8（特務部隊兵LV20）
- ❷ハルターマルト（ゼフィルスLV27）

味方増援
なし

敵増援
なし

POINT 攻略 ザコを倒して、気力を上げる

こちらの17Bのマップは17Aに比べて、敵の数はかなり減っているが、ボスがゼフィルスの乗るハルターマルトへと変わっている。攻略法としては17Aとは逆で、まずオルクリストのいる場所付近にユニットを集結させて、すべての強化型LEVを排除。敵の数が少ないので、対ハルターマルト用に気力を上げるユニットを絞っておこう。そして、ハルターマルトが近づいてきたら威力の高い武器で攻撃して、素早く撃退しよう。ハルターマルトは破壊されると第2形態へと変わるが、HPを50%以下にすると撤退する。このマップでは、ハルターマルトを倒すことはできないので、第1形態を破壊したときと同じように、集中攻撃でハルターマルトの体力を奪おう。

▲まずは、ハルターマルト以外の敵を倒して、気力を上げよう

▲上げた気力で強力な武器を使用。一気にハルターマルトを追い込もう

extra 敵の攻撃をわざと受ける

戦闘前の情報画面を見て、敵の攻撃値が高くないなら、敵の攻撃をわざと受けて気力を上げてみよう。このマップのように、敵が少なく気力が上げづらい場合には有効な手段となる。ただし、修理ユニットがいない場合は、強化パーツでしか回復できないので注意。

Z.O.E こぼれ話 「どうせファースティはボクの言うことしか聞かない」「なぐったなぁ」とはSCENE16でのケイジの台詞。お分かりの読者も多いと思うが、これは人気ロボットアニメの主人公が言ったものとよく似た台詞。シチュエーションは多少違うにしろ、強大な力を手に入れてしまった主人公は、同じ悩みを持ってしまうということなのだろうか？

SCENE 18A ダークハーフ 火星郊外

入手できる強化パーツ リペアキット　　ローカルサーバー なし

TVに映っていたアレスの姿。それは以前のアレスではなく、火星独立集団のリーダーとしてのアレスだった。そんなアレスに不安を隠せないケイジたちの元に、偵察に出たラズマたちと連絡が取れないという情報が入る。

味方初期配置
- ❶オルクリスト
- ❷テスタメント
- ❸カリブルヌス
- ❹ジャスティーン
- ❺エッジ(ロビン)
- ❻ヴィジャヤ(ツィードまたはナディア)

敵初期配置
- ❶LEV強化型C×2(武装市民LV24)
- ❷ラプター×3(無人LV27)
- ❸グラフィアカーネ(フィルLV27)

味方増援
2PP
- ❼ドライツェン
- ❽デュランダルⅡ

敵増援
2PP
- ❹ラプター×14(無人LV28)

POINT 味方を固めて、着実に前進

多数の敵がステルスで隠れているマップ。このマップでは、ラズマとウォーレンが捕まっていて戦闘に参加できないので、少ない戦力で多くの敵を相手にしなければならない。最終的にフィルの乗るグラフィアカーネのHPを20%以下にするか、敵を全滅させればマップクリアとなる。SCENE16Aでの作戦と同じく、味方を固めながら進み、敵を必要以上に出現させないようにして、少しずつ敵の戦力を削いでいこう。ただし、11ターンを経過するとゲームオーバーになるので、ほどほどに急いでフィルのいる場所を目指そう。また、今回のマップではステルスに反応した敵しか現われないので、余裕がなければすべての敵を出現させないで、最短ルートでまっすぐフィルのところまで進み、さっさとクリアしてしまうのもひとつの手だ。

▲地形効果は得られないので、確実に1機づつ落としていこう

▲腕に自信のあるプレイヤーは、全滅プレイを狙ってみよう

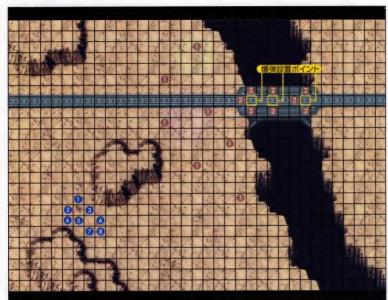
extra ルートで異なるフィルの行動

このマップより敵として登場するフィル。Aルートでは憎悪を剥き出しにしてケイジを襲うが、Bのルートだと味方のままで、ケイジに嫉妬することなく、逆に暖かく見守っていてくれる。両ルートでのフィルのギャップは、ある意味ゲームの見どころでもある。

BISの新しい拠点「サオシュヤント」とは、ゲーム中でも触れているが、ゾロアスター教における3人の救世主を指す言葉。ゾロアスター教では、ゾロアスターの死後3000年に世紀末がくると伝えられており、その間、千年ごとに救世主が3人現われるとされる。本部を破壊されたBISにとって、この「サオシュヤント」はまさに救世主であろう。

SCENE 18B 繋ぐ心、塞ぐ心 火星横断鉄道

入手できる強化パーツ リペアキット　ローカルサーバー なし

火星横断鉄道で軍と市民たちのイザコザが起きるということを知らされたBIS。その戦闘が一般市民に及ぶことを未然に防ぐべく、彼らは出動する。

味方初期配置
❶テスタメント
❷ドライツェン
❸オルクリスト
❹カリブルヌス
❺ジャスティーン
❻デュランダルⅡ
❼キャリバー(フィル)
❽ヴィジャヤ(デクスン)

敵初期配置
なし

味方増援
なし

敵増援
❶LEV強化型C×7
(武装市民LV21)
❷LEV強化型C×8
(武装市民LV24)

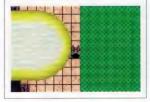
自軍ユニットの連携プレイが鍵

Aルートとは異なるが、こちらもステルスで敵が隠れているマップ。ただしこのマップでは、テスタメントで橋の上に仕掛けられた爆弾を10ターン以内に解除しなくてはならない。当然、爆弾を解除しないまま11ターンを向かえるとゲームオーバーになってしまう。いつものように、足の遅いユニットに歩調を合わせていると間に合わないので、今回は移動力のあるユニットを先に移動させ、橋の上に急ごう。橋に近づいたらテスタメント以外のユニットは、テスタメントが爆弾を除去しやすいように橋の上の敵を攻撃。また、HPの低いユニットをわざと近づけてオトリになってもいい。とにかく、テスタメントと他のユニットたちの連携プレーがマップクリアへの近道だ。

▲もたついていると、すぐに10ターン目を迎えてしまう。行動は迅速に

▲他の機体はケイジをサポート。ケイジの移動の妨げになるLEVを撃破しよう

extra
鮮烈、マレブランケの光

爆弾を解除して11ターン目を迎えると、ミオナの乗るネロケルビナが登場。マレブランケの光を発射し、列車を破壊する。続いてボロゾフも登場し、会話イベントの後に撤退。直接戦わないが、ストーリー的にAルートと分岐していく部分なので、注目して見ておこう。

Z.O.E こぼれ話
SCENE17でユキトウが「勝手に」取り付けておいたアンチステルスソナー。これは昔のヒーロー特撮モノやアニメにはありがちだった展開。何の前触れもなく、それに対する専用装備が登場し、その場限りの使用で終わってしまう。アンチステルスソナーは今後も度々登場するが、唐突につけておいたのは、ユキトウならではの諧謔かもしれない。

SCENE 19A 赤き大地貫く爪 カウンティ間道路上

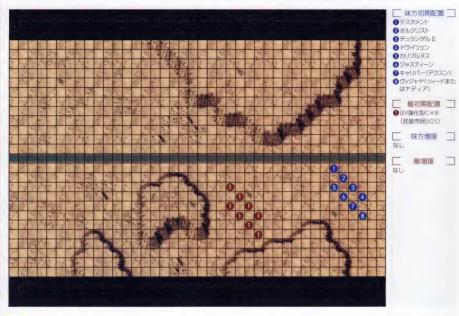
入手できる強化パーツ サプライパック　ローカルサーバー なし

アレスが市民たちを扇動して各地で暴動を起こす中、BISはそれを止める手段はないかと考えていた。そんなとき、ヘレスポントスに武装市民たちが集結。それを抑えるため、UNSFの部隊が送り込まれようとしていた。

味方初期配置
❶テスタメント
❷オルクリスト
❸デュランダルⅡ
❹ドライツェン
❺カリブルヌス
❻ジャスティーン
❼キャリバー(デクスン)
❽ヴィジャヤ(ツィードまたはナディア)

敵初期配置
❶LEV強化型C×8(武装市民LV25)

味方増援
なし

敵増援
なし

POINT攻略 デクスンのレベルを上げる?

敵は強化型LEV 8体のみ。増援もなく、勝利条件も初期配置の敵を全滅させればいいだけなので、非常に楽にクリアできるマップ。初期配置の位置からあまり動かず、敵が近寄って来たら攻撃する戦法で迎撃すればピンチに陥ることもないはず。このマップではレベルの低いキャラにとどめを刺させて、少しでも経験値を稼がせよう。ただし、デクスンを育てるかは悩みどころ。デクスンは次のマップで二度と登場しなくなってしまうからだ。

◀敵は8機のみ。特に苦戦することなくクリアできるはずである

▲敵を十分にひきつけて攻撃。素早く終わらせよう

▲デクスンは次のマップでいなくなる。育てるかどうかは好みで

extra ミオナとの再会イベントに活目

マップ自体はとりたてて注目する部分はないが、クリア後のミオナとの再会イベントはしっかりと見ておこう。後半戦の幕開けともいえるストーリーが展開され、ここからラストまで加速度を増しながら話が進んでいく。このやりとりをしっかり頭に入れておこう。

Z.O.E こぼれ話

ネロケルビナが使用する強力な「マレブランケ砲」だが、この「マレブランケ」とは、イタリアの詩人ダンテ・アリギアリ作の『神曲　地獄篇』に登場する、マラコーダ率いる12人の下級悪魔のうちの1人を指す。地獄に落ちた罪人たちに罰を与えるというこの悪魔たちだが、同じく地球人たちに罰を与える光として命名されたものであろう。

SCENE 19B 波涛 海上連絡道路

入手できる強化パーツ サプライパック　ローカルサーバー テスタメント：ショックハイロウ／オルクリスト：リペア

アレスへの今後の対応について、決定をデクスンから任せられたケイジ。思い悩んだ末、ケイジは大勢の犠牲の上に成り立つアレスの革命に空疎なものを感じるという理由から、アレスを止めることを決断する。

味方初期配置
1 デュランダルⅡ
2 オルクリスト
3 ヴィジャヤ(デクスン)
4 ドライツェン
5 キャリバー(フィル)
6 ジャスティーン
7 テスタメント
8 カリブルヌス
9 サオシュヤント(ロビン)

敵初期配置
1 ラプター×8（無人LV25）

味方増援
なし

敵増援
初期配置の敵、全滅後
2 ラプター×5（無人LV25）
3 スカルミリオン（ナディアLV28）

POINT 攻略 初期配置のまま待機しよう

動けないサオシュヤントに、敵が隣接するとゲームオーバーになる油断のできないマップ。ローカルサーバーがあるので、ついユニットを向わせたくなるが、敵が多いうちは味方が1機でも欠けるとすぐにラプターに隣接されてしまう。序盤はどのユニットも初期配置から移動させずに、ラプターの撃墜に専念しよう。ラプターが残り3機ぐらいになったら移動力の高いユニットをローカルサーバーに向わせよう。敵を全滅させるとナディアのスカルミリオンとラプター5機が登場。ダウンロードに行ったユニットで敵をおびき寄せつつ攻撃しよう。増援も数は少ないので、落とすのは造作もないが、少しでも早くクリアしたい人は、スカルミリオンのみを攻撃して、敵を撤退させてしまおう。

▲敵の数を減らすまではじっと我慢。ラプターはHPが4500もあるので要注意

▲増援も6機と控え目。ここまで戦って気力が上がっているなら、楽勝

extra ナディアはどこで説得する？

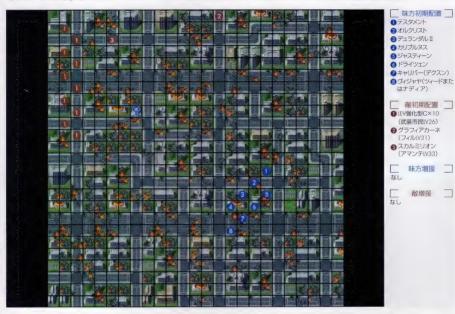
しばらく姿を消していたナディアだが、このマップから復活する。このあと、ナディアを仲間にできるのだが、ここではまだ説得できない。ナディア機と隣接すると会話イベントが起こるが、普通の敵と同じく、出現したらさっさと攻撃して片付けてしまおう。

Z.O.E こぼれ話

このマップの会話シーンでユキトウがいう「…翼型の後付け強化飛行ユニットが欲しい所だな、もちろん挿入歌付きで……」とは、元祖スーパーロボットアニメに登場する、飛行用の強化パーツ・紅い翼のこと。ユキトウは、他にも地球の表面温度を超える熱線砲や、自由にコントロールできる飛ぶ両腕も欲しかったのだろうか？

SCENE 20A ミッシングライン スフィア市街地

入手できる強化パーツ 加速ブースター　　ローカルサーバー テスタメント：ショックハイロウ／オルクリスト：リペア

アレスに対する方針をケイジに任せるデクスン。考えたあげく、ケイジはアレスの行動を止める決意をする。そして、次の砲撃地であるウエストヘラスに向うBISだったが、途中スフィアからの救援要請を受ける

全滅プレイのススメ

SCENE19Aに引き続き、比較的楽にクリアできるマップ。有利な地形にユニットを配置して攻撃すれば、さほど苦戦しないでクリアできるはずだ。この際、敵を全滅させるほうが望ましいが、フィルの乗るグラフィアカーネを倒せばマップクリアとなるので、素早くクリアしたい人はフィルだけを狙ってもOK。フィルは、初期配置の敵と少し離れた位置にいるので、他の敵に邪魔されることなく攻撃することができる。また、アマンテのスカルミリオンはHPが20%以下になると撤退してしまうので、経験値が欲しい人は、HPを20%ギリギリまで削り、高威力の武器で倒そう。ちなみに、ここではケイジとデクスンがグラフィアカーネに隣接するとイベントが起こる。

▲前マップに続き、敵増援はいっさいなし。基本を守って戦おう

▲素早くマップを終わらせたい人は、フィルだけを落とそう

extra
デクスン、最後の出撃マップ

BISを支えてきたデクスンが、このマップを最後に登場しなくなってしまう。その後、キャリバーを操ることになるのはロビンで、能力的にデクスンと大差はないが、射撃の能力値はロビンの方が若干上がっている。果たしてロビンにデクスンの代わりは務まるのか？

デクスンを呼ぶとき、その呼び方は各々違うが、ユキトウが「おやっさん」と呼ぶシーンがある。この呼び方は、前のページでも取り上げた、バッタの改造人間が頼りにしている中年男性を呼ぶときと同じなのだ。ただの偶然の一致かもしれないが、マニアのユキトウなら考えられない話でもない。

コラム私たちが影の主役です！
～Z.O.Eの名バイプレイヤーたち～

このZ.O.Eには、さまざまなキャラクターたちが登場するが、ゲームを影で支えてきた名脇役たちも数多く存在する。ここでは、そんな影の主役とも言える人々にスポットを当ててみる。

お金持ちお嬢様
マーズ・エンジェル

［パルム］［ディジット］［キュービック］

特注のLEVに乗って颯爽と登場する、今レジスタンスで最もホットな存在「マーズ・エンジェルス」。長女のキュービック、次女のパルム、三女のディジットからなり、義賊の名を借りていい男探しの旅をしているらしい。SCENE12Bで無人戦闘機を倒した。

未来を担う
スフィア孤児院の子供達

［ジョジョ］［ギルバート］［ポウリー］

シミルが育った、パンドラ・フレッタムの孤児院にいる子供達。会話画面などでは、ケイジを励ますなどいい役どころをもらっているが、戦闘マップ画面に出演した2回ともネッドに捕らえられている。また、この中では最も多く顔をだしたキャラクターであろう。

うさん臭さNo.1
あやしげな男2人

［ルイーズ］

通称「運び屋ルイーズ」。いかにもな悪人面でSCENE 1でケイジに絡んで、小銭を稼ごうとした。ボナパルト事件で死亡。

［ライヤー］

自称「火星イチのブローカー」。SCENE15ABで、ケイジを火星より逃がす手はずを整える。金髪で筋肉質のお父さんの話はタブー。

私たちは善良な
一市民です。

［市民女性A］

SCENE10で、メビュースとともに公開処刑にさらされようとしていた中年女性。デモ活動を起こして捕まった。

［市民女性B］

SCENE10で「倒れる少女」をいきなりラズマに預けられた女性。公開処刑にもさらされていた。

［市民少女］

SCENE21Bで、ネッドの作戦によりラプターに人質に捕らえられていた子供。「ウェーン、おねえちゃんどこ」が唯一の台詞。

［市民少年］

SCENE21Bで同じくラプターに捕らえられていた少年。「ちゅうに浮いてる、怖いよー、助けて」が彼の台詞。

［市民男性A］

市民女性Aと同じく、SCENE10で公開処刑にされようとしていた人物。この人もデモ隊に参加していた。

［市民男性B］

SCENE3で、病院に新薬を運ぶ運転手だったり、作業用LEVで出てきてやられたりと幅広い活躍を見せる。

［倒れる少女］

SCENE10でのデモ活動中に倒れ、ラズマに介抱された少女。市民女性Bに預けられた。

［赤ちゃん］

母のやりきれない思いが綴られた手紙とともに捨てられていた赤ちゃん。その場所がどこかは秘密。探してみよう。

仕事に生きる
働く人々

［女子アナ］

ユキトウの父が経営するHBCのアナウンサー、SCENE 2をはじめ、要所要所で登場する。現場の中継もこなす美人アナ。

［船長］

ボナパルト号の船長。SCENE 1で登場し、登場するなりいきなり黒い機体に撃墜されてしまった。船長らしい顔つきが特徴。

［操縦士］

ボナパルト号を実際に動かしていた操縦士。船長同様、登場するなり黒い機体に襲われてしまった。

［院長］

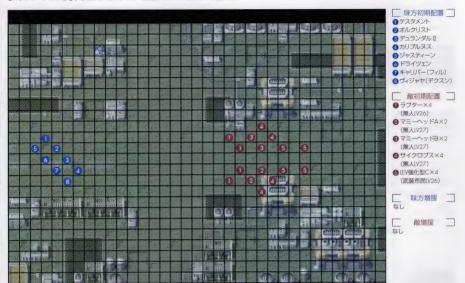
SCENE 3でユキトウが入院していた病院の院長。BISに助けられるも、患者の安全を考え、彼らに冷たく接していた。

Z.O.E こぼれ話

ゲーム終盤に登場するOF「グラフィアカーネ」。この「グラフィアカーネ」は、イタリアの詩人ダンテが記した「神曲」地獄編の中で、下級の悪魔12人のうちの1人の使った名前で、「犬のような」という意味。この12人の悪魔の中には「マレブランケ」や「スカルミリオーネ」など、ゲーム中で聞くものと同じような悪魔も見ることができる。

SCENE 20B 運命交わりし島 酸素工場(1マップ目)

入手できる強化パーツ 加速ブースター　ローカルサーバー オルクリスト:シュバリエランス/ヴィジャヤ:エネルギー耐性/デュランダルⅡ:SSA1

敵の防衛網を突破し、酸素工場にたどりつくことができたBISメンバーたち。マレブランケ砲の発射体制が整う中、アレスを引き止めるため、戦士たちは戦いに臨む。

POINT攻略 LEV強化型Cを先に攻撃

このSCENE20Bは2マップで構成される連続マップ。ダメージや気力、残弾数など次に持ち越されるので注意しよう。この前半のマップは多数の敵が出現し一見手強そうだが、迫ってくる敵を順次撃破していけば大丈夫。まずはラプターが先行してくるので、味方2機でラプター1機を破壊するつもりで攻撃しよう。次のターンになるとマミーヘッドが近寄ってくるが、マミーヘッドは格闘武器を持っていないので、このターンは接近されるだけで済む。ここで近くにいるマミーヘッドを攻撃しがちだが、先にLEV強化型Cを破壊しよう。このLEV強化型CはHPが2800と少ないので1～2回の攻撃で倒すことができる。LEV強化型C4機を先に攻撃し、敵の数を減らしてからマミーヘッドやサイクロプスの相手をしよう。初期配置の敵をすべて倒せばマップクリアとなるが、次のマップのことを考えて強力な武器は温存しながら戦うことができればベストだ。また、このマップにはローカルサーバーがあるが、敵の数が減ってきたら足の速いヴィジャヤを向わせよう。

▲このマップの中ではいちばん弱い、LEV強化型Cを先に撃破するのがポイント。気力が上がると同時に敵の数も減らせるので一石二鳥

extra キャリバーに引き継がれる改造値は?

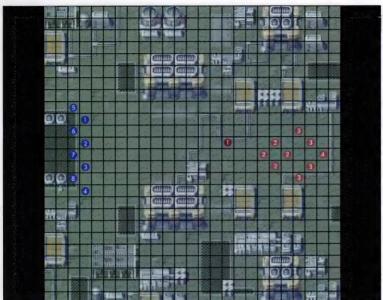
SCENE19より、エッジとブレイドの代わりに新たな戦力となるキャリバーだが、このキャリバーにはエッジとブレイドのどちらか高いほうの改造値がそのまま引き継がれる。序盤でエッジとブレイドどちらかを改造するかは好みで決めていい。

機体改造 1/1 資金 15100
キャリバー フィル Lv25
ドライツェン ラズマ Lv28
ジャスティーン ユキトウ Lv28
カリブルヌス シネル Lv27
HP 3300 ▸ 4100
装甲 420 ▸ 460

Z.O.E こぼれ話 酸素工場を始め、Z.O.Eの世界ではさまざまなテラ・フォーミング技術が使用されている。ゲーム中にはあまりこの言葉は登場しないが、「テラ・フォーミング」とは現存する星に地球と同じような環境を作り出す事業のことを指し、もともとはNASAの火星開発の将来計画で使われた言葉。それが一般的になりSF用語として用いられるようになった。

SCENE 20B 運命交わりし島 酸素工場(2マップ目)

入手できる強化パーツ なし　ローカルサーバー なし

護衛を倒し、酸素工場の奥へと進むBISのメンバーたちの前に、忽然と姿を現すアレス。アレスをさかんに説得しようと試みるケイジだったが、その言葉はアレスの耳には届かなかった……。

味方初期配置
1. オルクリスト
2. テスタメント
3. デュランダルII
4. ヴィジャヤ(デクスン)
5. ジャスティーン
6. カリブルヌス
7. ドライツェン
8. キャリバー(フィル)

敵初期配置
1. ネロケルビナ(アレスLV35)

味方増援
なし

敵増援
ネロケルビナ破壊後
2. ラプター×4(無人LV28)
3. イフリート×4(武装市民LV28)
4. スカルミリオン(ナディアLV30)

POINT 攻略 自軍の状況をよく見て戦う

前の続きとなるこのマップ。まず始めに、アレスの乗るネロケルビナと対戦する。ネロケルビナは足が遅く、戦闘に入るまでに多少時間があるので、この間に修理や補給を済ませておこう。ネロケルビナには特に必勝法などはないので、味方全員で攻撃して撃退しよう。ネロケルビナを倒すと、ボロゾフとゼフィルスのイベントが発生するが、ふたりはすぐに撤退して、ナディアのスカルミリオンが増援で登場。増援の数は多いが、スカルミリオンさえ撃破すればマップクリアとなるので、自軍の状況に応じて全滅させるか、ナディアのみを狙うか選択しよう。また、ナディアのHPを30%以下にしてから、デクスンを隣接させると、次マップからナディアが仲間になる。

▲増援の数は少ないが、油断は禁物。特にイフリートには気をつけよう

▲最初の敵はアレスのネロケルビナ。集中攻撃をすれば、あっけなく倒せるはず

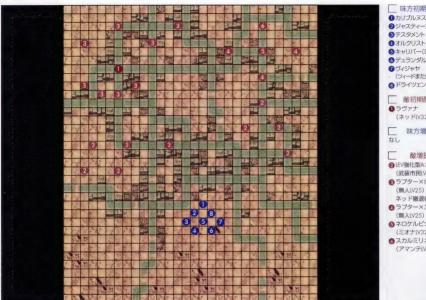
extra ナディアかツィードどっちが好み?

ここでナディアを説得すれば、次マップからヴィジャヤにはナディアが乗り込むことになる。しかし、ナディアを仲間にしない場合はツィードが乗り込む。能力的には、格闘はナディアが、基本命中率はツィードがそれぞれ勝っている。あなたならどちらを選ぶ?

Z.O.E こぼれ話 本作の舞台となっているヘレスポントスカウンティ。ここには、南北にヘレスポントス山脈が横切っているが、この「ヘレスポントス」という名は地中海と黒海をつなぐ海峡付近に実際にあった地名で、現在は古代都市「ダルダネス」の名をとって「ダルダネス海峡」と呼ばれている。(82ページに続く)

SCENE 21A 洩れ輝く残滓 ゴーストタウン

入手できる強化パーツ リペアキット　　ローカルサーバー なし

スフィアでの戦闘を終え、ウエストヘラスに向うBISのメンバーたち。姿は見えなかったが、確かにそこには目標とする敵が潜んでいた。戦士たちは、デクスンの死に報いるために、見えない敵陣へと足を踏み入れる。

味方初期配置
1 カリブルヌス
2 ジャスティーン
3 テスタメント
4 オルクリスト
5 キャリバー(ロビン)
6 デュランダルII
7 ヴィジャヤ（ツィードまたはナディア）
8 ドライツェン

敵初期配置
1 ラヴァナ（ネッドLV32）

味方増援
なし

敵増援
2 LEV強化型A×9（武装市民LV24）
3 ラプター×8（無人LV25）
ネッド撤退後
4 ラプター×3（無人LV25）
5 ネロケルビナ（ミオナLV32）
6 スカルミリオン（アマンテLV33）

POINT 増援を各個撃破していこう

初期配置はネッドのラヴァナだけだが、ステルスで多数の増援が潜んでいる。しかし、数が多いといっても半分は「LEV強化型」なので慌てる必要はない。他のマップでステルスの敵を相手にしたのと同様に、1つのポイントの敵を出現させ、それをすべて片付けてから進み、ネッドのいる場所まで移動しよう。ネッド機のHPを20%以下にするとネッドは撤退し、アマンテとミオナが増援で登場する。このときアンチステルスソナーで出現させた敵はそのまま残っているので、アマンテが近づいてくる前に、残っている敵をすべて撃破してしまおう。そして、アマンテを撤退させるか撃墜したら、ミオナの乗るネロケルビナに隣接して、イベントを発生させてマップをクリアしよう。

▲そのポイントの増援を数体出して、すべてを片付けてから次へいこう

▲ミオナに接触するとイベントが発生。フィルが最後の活躍を見せる

extra ネッド撤退後の増援はどこに？

このマップには17体もの増援がステルスで隠れているが、ネッドが撤退してしまうと、隠れていた増援も撤退してしまうようで、その近くに行っても出現しない。経験値や資金を稼ぎたいならば、ネッドを倒す前にすべての増援を出現させておこう。

Z.O.E こぼれ話　（81ページから続き）また、ヘレスポントス山脈をメディアに登場させたのは、キム・スタンリー・ロビンスンのSF小説『レッド・マーズ』が最初かと思われる。この小説は火星入植者たちの火星環境の改造と独立戦争をリアルに描いているが、Z.O.Eと似た背景で話が展開されるほか、地名や人名なども類似がいくつか見られる。一読してみてはいかが？

SCENE 21B ノスフェラトゥ　火星商工地区

入手できる強化パーツ　リペアキット　　ローカルサーバー　ヴィジャヤ:2回行動／テスタメント:2回行動、SSA2

アレスの敗北が引き金となり、火星各地の武装市民たちが一斉に蜂起し、軍施設を襲い始めた。そんなとき、普通の市街からBISに救難信号が入る。何の疑いもなく、駆けつけるBISのメンバーたちだったが……。

味方初期配置
1. テスタメント
2. オルクリスト
3. ジャスティーン
4. キャリバー(フィル)
5. カリブルヌス
6. ヴィジャヤ(ナディアまたはツィード)
7. ドライツェン
8. デュランダルⅡ

敵初期配置
1. マミーヘッドA×2(無人LV32)
2. ラプター×4(無人LV32)
3. LEV強化型C×4(武装市民LV30)
4. サイクロプス×2(無人LV32)
5. ラヴァナ(ネッドLV35)

味方増援
なし

敵増援
ネッド撃墜後
6. サイクロプス×3(無人LV32)

POINT 攻略 後衛ユニットのサポートをしっかりと

敵の数は多くないが、初期配置のラプターには子供が人質に捕らえられていて、この子供たちをテスタメントで救出しなければならない。まずはテスタメントを先行させて、その後をついていくように他のユニットを進めよう。ラプターが近づいてきたらテスタメントを隣接させて人質を救出。人質救出後は通常の敵ユニットとして攻撃できるので、後ろにいるユニットでラプターを撃破すると同時に、手近な敵に攻撃をして敵の戦力を少しでも削いでおこう。これを繰り返して4人の人質を救出したら、残るマミーヘッドとラプターを片付け、ネッドへと攻撃。ネッドはHPを50%以下にするといったん体力を回復するので、こちらの攻撃態勢が整ってから、全員で攻撃して一気に撃退してしまおう。ネッドを撃退すると、ジョジョ、ポウリー、ギルバートがラプターにさらわれるイベントが発生し、増援のサイクロプス3機が出現する。このサイクロプスは、今までの戦いで十分気力が上がっていればさして怖い敵ではない。強力な武器を使って素早く倒してしまおう。

▲ラプターを攻撃しないメンバーは、近づいてくる強化型LEVを攻撃しよう。他のマップと同じく強化型LEVはHPが低いので、簡単に撃破できる

extra
ラプターをおびき寄せて救出する

集中攻撃に耐えられるなら、ケイジのみを進軍させて人質を救出してもいい。ラプターの最大射程である4マス以上のところにケイジだけを配置すると、ラプターのほうから隣接してくるので、うまくいけば2ターンぐらいで人質を救出することができる。

SCENE18A冒頭の会話シーンに登場するライアー。Z.O.Eファンの諸氏ならばご存知かと思うが、このキャラクターはTV版Z.O.E Dolores,iで登場したキャラクター。冒頭で「あのオヤジがちゃんと荷物を運んでいれば…」とテレビシリーズ1話にあたるエピソードを回想して悔しがっている。TVシリーズのキャラは出ないと思っていたプレイヤーには感涙モノのキャラだ。

SCENE 22A 神を目指した翼 海上連絡道路

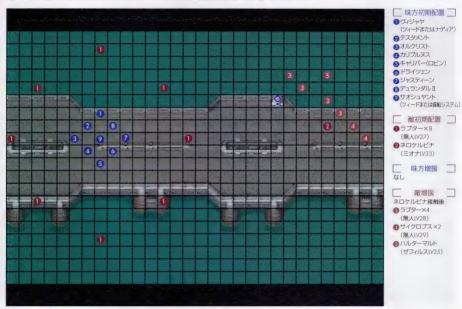
入手できる強化パーツ サプライパック　ローカルサーバー オルクリスト:シュバリエランス/ヴィジャヤ:エネルギー耐性/デュランダルⅡ:SSA1

マレブランケ砲の発射をとめたBISのメンバーたちだったが、それはオトリであった。もうひとつのマレブランケ砲のある場所を突き止めたBISは、ヘラス洋上の酸素工場へと急ぐのだった。

味方初期配置
1 ヴィジャヤ（ツィードまたはナディア）
2 テスタメント
3 オルクリスト
4 カリブルヌス
5 キャリバー（ロビン）
6 ドライツェン
7 ジャスティーン
8 デュランダルⅡ
9 サオシュヤント（ツィードまたは操船システム）

敵初期配置
1 ラプター×8（無人LV27）
2 ネロケルビナ（ミオナLV33）

味方増援
なし

敵増援
ネロケルビナ接触後
3 ラプター×4（無人LV28）
4 サイクロプス×2（無人LV29）
5 ハルターマルト（ゼフィルスLV35）

POINT 攻略 うかつに動くべからず

序盤の攻略はSCENE19Bとまったく同じ。初期配置のラプターがサオシュヤントに隣接するとゲームオーバーになってしまうので、敵の数が減るまでうかつに動かずにラプターの撃墜に専念しよう。そして、ラプターを全機撃墜したらミオナのネロケルビナに接触して敵増援を出現させ（このときミオナは敵増援の位置に再配置される）、敵の増援位置に向かってユニットを進めていこう。このとき、増援のラプターとサイクロプスをあらかた倒してから、ハルターマルトに攻撃をしかけよう。ハルターマルトを倒せばマップクリアとなるので、ミオナの乗るネロケルビナは無視してもかまわない。余裕があったら、このネロケルビナのHPを半分にして撤退させよう。

▲序盤はその場から動かないこと。不用意に動くとラプターが侵入してくる

▲増援を残しておくと、ダメージを受ける可能性があるので、あらかた落としておこう

extra

ハルターマルトの武器に注意

強敵ハルターマルトで特に注意しなければならないのは、その武装だ。火炎弾とウィスプメテオは射程の長い移動後攻撃可能武器で、移動してから、火炎弾は1～3、ウィスプメテオは2～6マス先まで攻撃が届く。距離が離れていても、油断は禁物だ。

スフィアとは、このゲームではドームで覆われている火星都市のことを指すが、英語で「sphere」と書き、球体や天体、（活動）範囲などの意味を持つ言葉。このスフィアという言葉で思い出されるのは『ジュラシック・パーク』の原作でも有名な小説家、マイクル・クライトン原作の「スフィア―球体―」である（85ページにつづく）。

SCENE 22B 汚された望み 火星郊外

入手できる強化パーツ サプライパック　ローカルサーバー なし

さらわれた子供たちを捜すため、ラズマたちは地球の監視衛星をハッキングして、その位置を探る。しかし、その瞬間を狙ったかのように、ジマー・ランスが、サオシュヤントを襲う。

味方初期配置
1 テスタメント
2 オルクリスト
3 カリブルヌス
4 ジャスティーン
5 キャリバー(フィル)
6 ドライツェン
7 デュランダルⅡ
8 サオシュヤント(ロビン)

敵初期配置
1 ラプター×2 (無人LV34)
2 サイクロプス×4 (無人LV34)
3 マミーヘッドA×2 (無人LV34)
4 マミーヘッド (無人LV34)
5 イフリート×4 (武装市民LV33)
6 グラフィアカーネ (ボロゾフLV38)

味方増援
6PP
ヴィジャヤ (ナディアまたはツィード)
※8の位置に登場

敵増援
ナディアを仲間にしていない場合
6PP
7 イフリート (ナディアLV35)

POINT ほとんど移動しなくても大丈夫

SCENE19Bや22Aと同じく、サオシュヤントへ敵が隣接するとゲームオーバーになってしまうマップ。不利なように思えるが、サオシュヤントが配置されている場所がよく、そこに陣取っていれば敵が勝手に射程内に入ってくる。また、2〜4機ずつしか近づいてこないので、攻撃を受ける前に大抵の敵は撃墜することができる。ただし、イフリートだけは手強いので、この4機が近づいてきたら威力のある武器で攻撃して、早めに落としてしまおう。残るボロゾフだが、HPを30%以下にするとイベントが発生してマップの北の方に再配置される。この際HPが回復し気力が+10されるが、ボロゾフの最大移動距離の1マス分外れたところで待ち構え、近づいたところを攻撃すれば簡単に倒せる。

▲ヴィジャヤの増援が来るころにはほとんどの敵は撃墜されている

▲近づく敵は1ターンですべて撃破しよう。残しておくと次のターンがきつい

extra 敵としてのナディア

6PPに増援として登場し、ボロゾフとの呪縛を断ち切るナディアだが、彼女を仲間にしていない場合は、このマップでは敵として登場する。ケイジとのイベントの他、ボロゾフのために最後まで自分の命を張る悲しいイベントを見せてくれる。ちなみにこの場合、ヴィジャヤにはツィードが搭乗する。

Z.O.E こぼれ話

(84ページからの続き)この「スフィア―球体―」という小説は、海底で発見された少なくとも三百年は経過している宇宙船に主人公ノーマンらの科学者チームが海底居住施設を拠点にして、船内の調査をするというストーリー。Z.O.Eのスフィアとは関連はほとんどないが、プレイヤーの想像力をかきたてる1冊になるかもしれない?

SCENE 23A 約束、巡りて 海上酸素工場(1マップ目)

入手できる強化パーツ リペアキット　ローカルサーバー ヴィジャヤ:2回行動/テスタメント:2回行動、SSA2

ゼフィルスを倒し、酸素工場へと入っていくケイジたち。それぞれの思いを胸に秘め、ついに決戦の地へ降り立つ彼らを待ち構えていたのは、意外にも脳髄だけになったネッドであった。

味方初期配置
1. キャリバー(ロビン)
2. ヴィジャヤ(ツィードまたはナディア)
3. カリブルヌス
4. テスタメント
5. デュランダルII
6. ドライツェン
7. オルクリスト
8. ジャスティーン

敵初期配置
1. ラプター×3(無人LV28)
2. サイクロプス×2(無人LV28)
3. マミーヘッドA×2(無人LV28)
4. マミーヘッドB×2(無人LV28)
5. LEV強化型C×3(武装市民LV26)
6. ラヴァナ(ネッドLV35)

味方増援
なし

敵増援
ネッド撃墜後
7. サイクロプス×3(無人LV30)
8. グラフィアカーネ×4(無人LV32)
9. スカルミリオン(アマンテLV36)

POINT 攻略 敵を素早く減らして、混戦を制する

このSCENE23Aは2つ連続のマップ。この1マップ目は敵の数も多く、混戦になりがちなので、始めに近づいてくるラプターとHPの少ない強化型LEVを優先的に攻撃して、敵から受ける攻撃を極力少なくしよう。格闘武器を所持していないマミーヘッドや足の遅いサイクロプスが攻撃体勢に入る前に、ラプターと強化型LEVがすべて撃墜できていればベストだ。そして、気力が上がったところでサイクロプス、マミーヘッド、ネッドを攻撃しよう。ネッドを倒すと、アマンテと敵増援が登場。余裕がないならアマンテだけを攻撃して次のマップに移動してもいい。もし増援すべてを倒す場合は、次のマップのことも考えて強力な武器は使わず、味方2機で1機を相手に攻撃しよう。

▲マミーヘッドやサイクロプスは攻撃までに間があるので、後回しにしよう

▲敵戦力を増強させないために、ネッドはいちばん最後に倒そう

extra 数少ない、有利な地形を利用する

このマップではほとんどが平地で、利用できる地形は少ないが、唯一、初期配置位置の側にある建物が有利な地形として利用できる。目に見えるほどの効果は期待できないが、少しでもダメージを減らすためにこういった場所を積極的に使うのもひとつの手だ。

「一目あったその日から恋の花咲く事もある」とはアレスの暴走を止めに行く前でのシミルの台詞。この台詞は、昔放映していた、とあるバラエティ番組が始まる際の前口上の台詞。今では超有名となった、関西のお笑い芸人が司会をしていたこの番組。シミルがどこで覚えたのかは定かではないが、関西弁を喋るシミルならではの台詞だろう。

SCENE 23A 約束、巡りて 海上酸素工場（2マップ目）

入手できる強化パーツ なし　ローカルサーバー なし

ネッド、アマンテと強力な敵を打ち破り、さらに奥へと進もうとしたBISのメンバーたち。周囲のエネルギーレベルが異常に高まる中、ケイジはそこにアレスを発見する。

味方初期配置
1. キャリバー（ロビン）
2. オルクリスト
3. カリブルヌス
4. テスタメント
5. ドライツェン
6. デュランダルⅡ
7. ヴィジャヤ（ツィードまたはナディア）
8. ジャスティーン

敵初期配置
1. ラプター×3（無人LV30）
2. グラフィアカーネ×3（無人LV32）
3. ネロケルビナ×2（無人LV32）
4. イブリース（アレスLV38）

味方増援
なし

敵増援
なし

POINT攻略 序盤から強力な武器で攻撃しよう

前のマップに比べて敵の数も少なく、また増援もないので、難易度は低い。こちらからは敵に近づかないで、敵がこちらに進んでくるのを待ち、その間に修理や補給を済ませ、迎撃体勢を整えよう。前のマップで気力は十分上がっているので、初めから強力な武器を使い、敵を倒していこう。アレス機のHPを50%以下にするとマップクリアとなるが、こちらのマップでは敵の数も少ないので、すべての敵を倒して経験値や資金を手に入れよう。

◀敵が進軍してくる前に、こちらの体勢をしっかり整えておこう

▲アレスのHPを50%以下にするとマップクリア。できれば、最後に落とそう

▲敵の数は多くないので、さほど苦労しないでクリアできるマップだ

extra まだまだできる、ユニット・武器改造

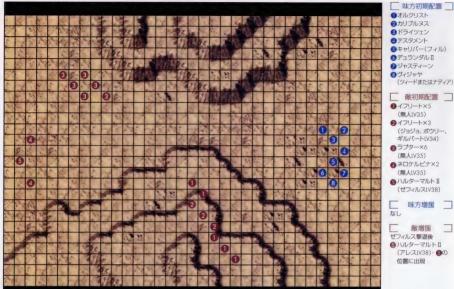
このマップが始まる前に、ユキトウやメビュースが「最後の改造になる」といっているが、じつはこの後もSCENE25開始直前まで、2回ほど武器や機体の改造を行なうことができる。最後の最後までユニットを強化したい場合は、敵を全滅させて、少しでも貪欲に資金を稼いでおこう。

Z.O.E こぼれ話

ケイジたちが酸素工場にアレスを止めに行く際、ウォーレンがその戦いを「天下分け目の天王山」と称する。日本史に詳しい方ならご存知かもしれないが、天王山とは京都府南部にある山のこと。1582年の「山崎の戦い」でこの山を先に制した豊臣秀吉軍が明智光秀軍を討ち破ったことから、勝負を決する大事なときを指して、天王山と呼ぶようになった。

SCENE 23B 福音よ誰が為に 山岳部

入手できる強化パーツ リペアキット　　ローカルサーバー なし

ボロゾフを退け、子供たちの居場所を捜すBISのメンバーたちは、その場所がヘレスポントス山脈北部であることを突き止める。しかし、UNSFは1時間後、そこにミサイル攻撃の司令を出していたのだった。

POINT 攻略 操作に慣れよう

子供たちを救出しなければならないが、そんなに難易度は高くないマップ。子供たちは、いったん隣接して攻撃を加えてからではないと救出できないが、どのユニットで行ってもいいので、子供たちの乗るイフリートが十分にこちらに近づいてから一気に行なおう。このとき、テスタメントとヴィジャヤが2回行動可能ならば、この2体を救助役に回そう。この3人を救助したら、近くにいるイフリート5体を撃破しよう。多少の反撃は受けるが、次に近づいてくるラプターの部隊が到着するまでには時間があり、その間に修理を行なえるので少々のダメージは気にしなくても大丈夫だ。そのラプターの部隊は、攻撃を受けない位置で待ちかまえ、接近したら攻撃力の高い武器で一気に撃破してしまおう。残すはハルターマルトIIとネロケルビナ2機だが、ハルターマルトIIの遠距離攻撃に注意しながら近づき、全員で攻撃しよう。ゼフィルスが倒されると同じ位置にアレスの乗るハルターマルトIIが出現。このハルターマルトIIを倒すとマップクリアとなる。ハルターマルトIIは1ターンでは倒せないのでIASをONにして、攻撃をすべてかわすつもりで挑もう。

▲ハルターマルトIIはHPが25000もあるので、とても1ターンで倒すことはできない。時間をかけるつもりでじっくりと戦おう

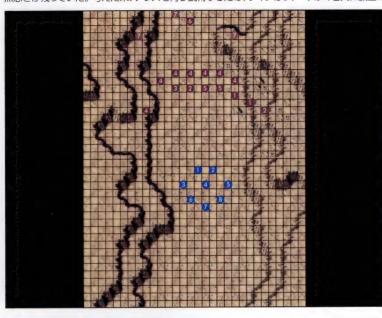
extra ネロケルビナはどうする？

ハルターマルトに寄り添っているネロケルビナ2機だが、破壊するか無視するかはプレイヤーの好み。ハルターマルトII戦の前に破壊しておくのがベストだが、いつものように、味方戦力に余裕がないようであれば、あえて相手にしなくてもかまわない。

LEVの推進装置として用いられている「アークジェットエンジン」だが、これはこのゲームのみに登場するものではなく、現代でも使われているエンジン。実際にアークジェットエンジンというのは、衛星を軌道上に安定化するために使用される小さなエンジンのこと。もうすぐLEVの実現も近い？

SCENE 24A ファースティ ヘレスポントス山脈北方の渓谷

入手できる強化パーツ なし　ローカルサーバー なし

マレブランケ砲の発射はとりあえず阻止したBISだったが、ケイジの心の中には、親友アレスを止められなかった無念さが残っていた。考えた末、アレスを再び説得するため、ケイジはファースティと共に旅立つ。

味方初期配置
1. カリブルヌス
2. ドライツェン
3. デュランダルⅡ
4. テスタメント
5. ジャスティーン
6. オルクリスト
7. キャリバー（ロビン）
8. ヴィジャヤ（ツィードまたはナディア）

敵初期配置
1. マミーヘッドA×2（無人LV35）
2. マミーヘッドB×2（無人LV35）
3. ラプター（無人LV35）
4. グラフィアカーネ×7（無人LV35）
5. サイクロプス×2（無人LV35）
6. ネロケルビナ（ミオナLV35）

味方増援
なし

敵増援
ケイジがミオナと戦闘または接触後
7. ネロケルビナ×3（ミオナLV35）

POINT 攻略 IASで、敵の攻撃を避けよう

とにかく敵の数が多く、難易度の高いマップ。初期配置の敵がいっせいにこちらに向ってくるので混戦状態に陥るが、慌てずに近寄ってくる敵を順次落としていこう。しかし、どんなにうまく敵を落としても、相手からの攻撃は必ず受けてしまうので、IASをONにしてなるべく敵からのダメージを減らそう。敵をあらかた片付けたら、テスタメントをミオナの乗るネロケルビナに隣接させよう。するとイベントが発生し、ネロケルビナが3機に分裂。この3機のうち本物のミオナが乗るネロケルビナにテスタメントが隣接すれば、マップクリアとなる。本物のミオナは右側にいるので、他の2機の攻撃範囲に入らないように移動して、このマップを終わらせよう。

▲HPの高い敵が多いので、味方2機で1機を相手に戦おう

▲本物のミオナはこの位置。余力があれば、他のネロケルビナを倒してみよう

extra テスタメントとヴィジャヤの2回行動が鍵

このマップ攻略でポイントとなるのは、テスタメントとヴィジャヤの2回行動だ。この特殊能力をダウンロードしていない場合、さらにこのマップの難易度はアップする。2回行動は、この直前のSCENE23Aでダウンロードできるので、必ず手に入れておこう。

ゼフィルスは自分が開発に携わったOFを「アニムス」と呼ぶ。作中でも触れられているが、「アニムス」という言葉は「アニマ」の男性形にあたり、ラテン語で「魂」を意味する言葉。スイスの精神医学者ユングが分析心理学の用語として用いたことから「男性における女らしさ、女性における男らしさ」といった意味で広く扱われるようになった。

SCENE 24B 再会の約束 ゼフィルス研究所跡

入手できる強化パーツ なし　ローカルサーバー なし

アレスの死を悲しむ間もなく、ミオナ救出に意識を集中させるメンバーたち。しかし、サオシュヤントはそこに向わないことを告げられる。その時、ケイジはファースティを伴いサオシュヤントを飛び出すのだった。

味方初期配置
❶テスタメント

敵初期配置
❶イフリート×7（無人LV35）

味方増援
初期配置の敵を3体撃墜するか、テスタメントのHPが半分以下になったとき
❷オルクリスト
❸ヴィジャヤ（ツィードまたはナディア）
❹ジャスティーン
❺ドライツェン
❻キャリバー（フィル）
❼カリブルヌス
❽デュランダルII

敵増援
初期配置の敵を撃墜後
❷イフリート×7（無人LV37）
❸イブリース（ミオナLV40）
イブリース撃墜後
❹サイクロプス×4（無人LV37）
❺マミーヘッド×4（無人LV37）
イブリース撃墜後
❻グラフィアカーネ（ボロゾフLV45）

POINT 攻略 増援をひとつひとつ潰していこう

始めは、ケイジのテスタメントしかいないが、ここまで順調にレベルを上げていれば、あまり心配する必要はない。味方増援が登場するあたりにテスタメントを移動させて、敵を迎え撃とう。敵を3機倒すか、テスタメントのHPが半分以下になると味方増援が登場。仲間と合流したら、ゆっくりと北上しながら敵を全滅させよう。このあとイフリートとミオナの増援があるが、敵を引き寄せてダメージを受けないように攻撃して、ミオナを含めてこの増援も全滅させよう。このとき、ミオナだけを狙ってもいいが、最後の増援と合流されると厄介なので、敵をすべて倒しておこう。ミオナを倒すと最後はボロゾフが増援。そしてボロゾフを倒すとマップクリアとなる。

▲始めの増援はミオナの乗るイブリース。撃墜してイベントを発生させよう

▲最後はボロゾフが相手。HPはそんなに高くないので楽に倒せる

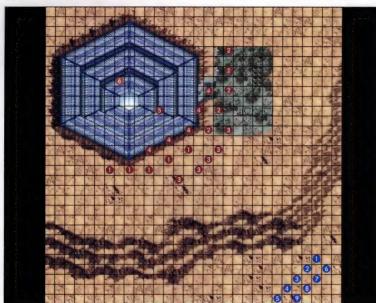
extra Bルート、最後は一体どうなる？

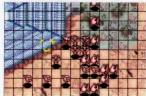
このBルートのラストでは、ボロゾフが最後の敵として立ちはだかる。しかし、セルフバインダーの出力を上げすぎて、グラフィアカーネごと消滅してしまう。そして、ミオナも無事救出され、ようやく長い戦いに終止符が打たれたと誰もが思っていたが……。

Z.O.E こぼれ話
ジマーやネッドがゲーム後半に乗り込むOF「ラヴァナ」だが、この「ラヴァナ」という名は、古代インドの大叙事詩「ラーマーヤナ」にも登場する。「ラーマーヤナ」の中では「ラヴァナ」は羅刹（ヒンドゥー教における悪鬼）の王で、10の頭と20の腕、銅の目と輝く歯、そして天を衝くほどの巨体を持っていたとされている。

SCENE 25A 別れへの再会 ゼフィルス研究所跡

入手できる強化パーツ リペアキット　ローカルサーバー なし

ミオナを無事救出し、そのミオナの言葉に従いアレスのいるゼフィルス秘密工場に訪れるBISのメンバーたち。巨大砲マレブランケ・ディーテが見える中、アレスを止めるため、ケイジたちは最後の戦いに臨む。

攻撃力重視で、カスタマイズしよう

SCENE24Aに引き続き、敵の数が多く混戦になりがちなマップ。とにかく敵が集中してくるので、落とせる敵から確実に落としてその数を減らしていこう。特に攻撃力の高い武器が必要になるので、インターミッションでの武器改造やバランサーなどを調整して、できるだけカスタマイズしておこう。敵の攻撃をIASでかわしつつ、敵をある程度排除したら、ジマーを攻撃してイベントを発生させよう。ジマーの乗るラヴァナはさしたる強敵ではないので簡単に撃破できるはずだ。そして最後の敵、アレスの乗るイブリースが登場したら、こちらにギリギリまで引き寄せて全員でイブリースを集中攻撃しよう。そして、イブリースを倒すとマップクリア、感動のエンディングを迎える。

▲前マップに続き、敵戦力は多い。攻撃力を上げて敵を撃墜しよう

▲イブリースのHPは20000。高威力の武器で一気に勝負をかけよう

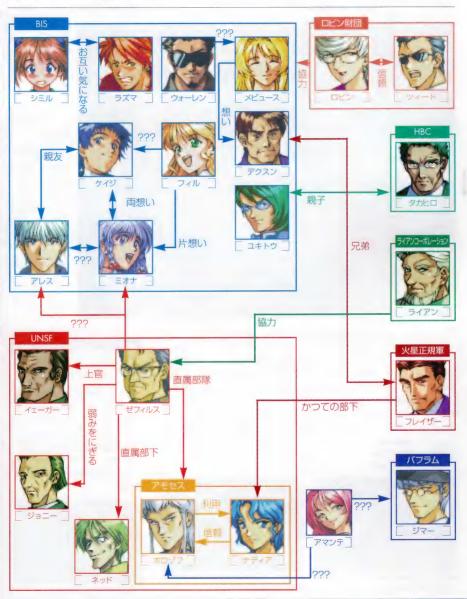
extra

Aルート、エンディングはどうなる?

Aルートの最後の敵はアレス。Bルートとは違い、最後までケイジの前に立ちはだかる。しかし、ケイジたちに倒されることでイブリースの呪縛から解放され、これまでの行動が、すべてではなかったにせよ、本意ではないことを打ち明けるが……。

Z.O.E こぼれ話 ゲーム中盤から登場する敵「ラプター」だが、このラプターという名前は、Z.O.Eだけではなく、現在の戦闘機やバイク、拳銃、果てはサングラスまで、広く用いられている名前である。「ラプター」の元々の意味は、鷲や鷹、フクロウなどの猛禽類を指す言葉。ゲーム中では、集団で襲ってくる厄介なザコだが、名前の意味はずいぶんと格好がいい。

キャラクター相関図

攻略も落ち着いたところで、今まで登場してきたさまざまなキャラクターたちの関係を図式化して整理してみよう。あらためて見ると意外に、気がつかなかったこともあるかも。

DATA

Z.O.E の世界をデータの面からアプローチする。これらの情報を把握、吸収する者にこそ、真の勝利への扉は開かれる。

CHARACTERS DATA

このゲームに登場する、数多くのキャラクターたちの初期能力値を、ここでは一気に紹介する。パイロットたちのステータスをよく把握し、より効率的な戦闘を心がけよう。

キャラクターデータの見かた

1. キャラクターフェイス
2. キャラクター名
3. 参戦シナリオ
4. キャラクターの能力値
5. キャラクターの特徴

❷ケイジ・ミッドウエル

参戦シナリオ

❸SCENE11を除く全話

格　闘：110
射　撃：110
回　避：75
命　中：130
反　応：120
経験値：100

本編の主人公。格闘も射撃もバランスよく能力を発揮する、オールマイティなパイロット。また、搭乗機であるテスタメントとの相性も非常によく、常に前線で活躍させることのできるキャラクターである。

戦闘において、重要な役割を果たすのがキャラクターたちだ。ここでは、そのキャラクターの個性ともいえる初期パラメータを掲載している。また、そのキャラクターが参戦するシナリオとゲーム中での特徴もあわせて記してあるので、プレイする際の参考にしてほしい。これらのキャラクターたちの特徴をよくつかんで、勝利への確実な一歩を踏み出そう。

▲キャラクターのバックグラウンドなどは、ゲーム中のキャラクター図鑑でも見ることがきる

ケイジ・ミッドウエル

参戦シナリオ

SCENE11を除く全話

格　闘：110
射　撃：110
回　避：75
命　中：130
反　応：120
経験値：100

本編の主人公。格闘も射撃もバランスよく能力を発揮する、オールマイティなパイロット。また、搭乗機であるテスタメントとの相性も非常によく、常に前線で活躍させることのできるキャラクターである。

アレス・エンドゥーワ

参戦シナリオ

SCENE5～7・10・13・14
SCENE23A・25A・20B・23B

格　闘：120
射　撃：110
回　避：75
命　中：130
反　応：120
経験値：160

ゲーム中盤まではヴィジャヤに搭乗する。戦闘で活躍する場面はあまり多くないが、ケイジと同様、格闘・射撃ともに優れているパイロットである。後半は敵として登場し、BISメンバーたちの前に立ちふさがる。

ミオナ・オルデラン

参戦シナリオ

SCENE25A

格　闘：120
射　撃：106
回　避：60
命　中：120
反　応：100
経験値：100

Aルートを進んでいる場合、最終マップにのみネロケルビナに搭乗し、戦闘に参加する。ネロケルビナとの相性はイマイチなうえ、ユニットの移動力が遅いのでたいした活躍は期待できない。ちょっと残念。

ラズマ・カスケイドJr.

参戦シナリオ

SCENE2・4～5・7～11・13～14・15A～25A・15B～24B

格　闘：105
射　撃：130
回　避：65
命　中：140
反　応：100
経験値：100

格闘戦や攻撃の回避能力には期待できないが、遠距離からの射撃能力や命中能力に優れている。そのため、前線に配置するよりも後列よりの支援に使いたい。また、愛機ドライツェンとの相性もよく、使い勝手はいい。

シミル・シャンブロウ

参戦シナリオ

SCENE2・4〜9・11・13・14・15A〜25A・15B〜24B

格　闘：110
射　撃：110
回　避：　60
命　中：125
反　応：　90
経験値：100

遠・近両距離に対してバランスのよい能力を持ってはいるが、決定打にかけるので使いにくいキャラクター。また搭乗機カリブルヌスの移動力が低いので、あまり目立った活躍は期待できない。サポートに回したほうが得策か？

フィルブライツ・ウェストリバーサイド・ウェアハウスロック26世

参戦シナリオ

SCENE2〜11・13・14・15A〜18A・20A・15B〜22B・24B

格　闘：105
射　撃：105
回　避：　60
命　中：120
反　応：　90
経験値：100

サポート要員としては十分な能力をもっているが、戦闘の最前線での活躍にはあまり期待できない。また、回避の数値が低いので、敵の攻撃はなるべくIASを使用したい。ルートによっては敵として登場する。

ウォーレン・ルーメンルクス

参戦シナリオ

SCENE5〜14・15A〜25A・15B〜24B

格　闘：125
射　撃：105
回　避：　65
命　中：130
反　応：110
経験値：100

格闘値がずば抜けて高く、搭乗機デュランダルⅡとの相性もいい。また、他の能力も平均以上で、戦場での活躍が期待できる。ただ、デュランダルⅡの移動力が5なので、ここぞというときに敵を攻撃できないこともしばしばある。

メビュース・K・ライラクラフト

参戦シナリオ

SCENE4〜9・11・12（※）15A〜25A・15B〜24B
※12は11の状況による

格　闘：110
射　撃：125
回　避：　70
命　中：130
反　応：100
経験値：100

OF操者の中では、若干能力的には劣るものの、それでも十分に頼りになるキャラクターであることは間違いない。格闘戦にはあまり向いていないので、ラズマと同じく、なるべく後方からの支援要員として使っていこう。

デクスン・ガイズ

参戦シナリオ

SCENEN3〜11・19A〜20A・18B〜20B

格　闘：105
射　撃：110
回　避：　65
命　中：125
反　応：100
経験値：100

BISのリーダー。序盤ではそこそこ活躍するものの、ストーリーの関係上ゲーム中盤までしか登場しないので、育てるかどうかは微妙なところ。戦闘向きキャラクターではないので、待機するポイントを考えて起用しよう。

ナディア・キャンディッド

参戦シナリオ

SCENE6・7・9・16A〜25A・19B〜22B・24B

格　闘：130
射　撃：120
回　避：　70
命　中：130
反　応：110
経験値：120

最初は敵方のパイロットだが、条件を満たすと仲間になる。ヴィジャヤに乗り込むことになるが、仲間になるころには格闘の能力値が上がっているので、イマイチ使いづらい。高い能力値はもっているのだが……。

タダミチ・E・ユキトウ

参戦シナリオ

SCENE3〜11・13・14・15A〜25A・15B〜24B

格　闘：130
射　撃：105
回　避：　80
命　中：135
反　応：120
経験値：100

格闘系の攻撃に優れた特攻タイプのパイロット。とにかく能力的には申し分ない。また、愛機ジャスティーンの移動力も高いほうなので、前線にどんどん出してレベルを上げれば、さらに心強い味方になってくれる。

ロビン・オコンネル

参戦シナリオ

SCENE　21A〜23A・25A・18B〜19B・22B〜23B

格　闘：100
射　撃：120
回　避：　65
命　中：130
反　応：100
経験値：100

Aルートを進んでいる場合、後半からデクスンの代りにキャリバーに乗り込む。そこそこの活躍が期待できるが、搭乗機がキャリバーなので過信は禁物。だが、総力戦で大勢の敵を相手にするときは、貴重な戦力となってくれる。

ツィード・グレイ

参戦シナリオ

SCENE16A・18A〜25A・16B・21B〜24B

格闘	110
射撃	120
回避	75
命中	150
反応	100
経験値	160

ナディアを仲間にしていない場合、後半にヴィジャヤに乗り込む。命中率はずば抜けていいのだが、攻撃力に乏しすぎるのが難点。ヴィジャヤの攻撃力のなさと相まってここぞというときに、あまり活躍できないキャラクターである。

ネッド・ノアヒム

参戦シナリオ

SCENE3〜5・17A・21A・23A

格闘	120
射撃	125
回避	85
命中	145
反応	120
経験値	150

会話イベントで悪態を並べるわりには、攻撃すると案外脆く、防御は不得意なようだ。落ち着いて、飛び込んできた時を狙って攻撃しよう。後半には「脳みそ」だけになって登場する、そのしぶとさが見ものだ。

ボロゾフ・ヴェラスゴー

参戦シナリオ

SCENE6・7・10・13・14・22B・24B

格闘	130
射撃	125
回避	90
命中	150
反応	120
経験値	150

UNSFのエリート部隊アモセスの一員で、格闘・射撃ともに優れている序盤最大の敵。気力が上がると手がつけられないので、そうなる前に倒してしまおう。Bルートを進んでいると、終盤に再び登場し、プレイヤーを最後まで苦しめる。

デジール・ゼフィルス

参戦シナリオ

SCENE14・22A・17B・23B

格闘	101
射撃	102
回避	60
命中	130
反応	110
経験値	150

本人の戦闘能力はさほどではないが、搭乗機であるハルターマルトが少々やっかい。大型LEVの威力と耐久力を武器に、しぶとく長期戦を挑んでくる。仲間のダメージを回復しながら、長期戦の構えで臨もう。

ティム・フレイザー

参戦シナリオ

SCENE2・10

格闘	120
射撃	120
回避	80
命中	130
反応	120
経験値	110

火星正規軍将校。レジスタンスのメンバーだったデクスンに対して、腹に一物を持つ男。戦闘力はそこそこあるが、ユニットとして登場するシナリオはほとんどないので、対戦する確率は低い。ケイジをテロリストと決めつけていた。

ポウリー・マクラウド

参戦シナリオ

SCENE5・23B

格闘	101
射撃	80
回避	70
命中	100
反応	100
経験値	100

シミルの育った孤児院の子供。中性的な雰囲気を持ち、神様を信じている男の子。爆弾を仕掛けられ、窮地に立たされるが、ウォーレンに爆破装置を解除してもらい救助される。3人の中ではいちばん気弱である。

ギルバート・ケリー

参戦シナリオ

SCENE5・23B

格闘	101
射撃	80
回避	70
命中	100
反応	100
経験値	100

シミルの育った孤児院の子供。シミルに思いを寄せている、ちょっとおませなワンパク少年。ポウリーと同じで、乗っているユニットの爆弾をウォーレンに外してもらい救助される。小生意気な口調が特徴的だ。

ジョルディ・ジョーンズ

参戦シナリオ

SCENE5・23B

格闘	101
射撃	80
回避	70
命中	100
反応	100
経験値	100

シミルの育った孤児院の子供。素朴で素直な女の子。愛称「ジョジョ」。やはり仕掛けられた爆弾を外してもらい、敵の手から救助される。お茶目なところもあるようで、将来はケイジのお嫁さんになると言っていた。

治安兵

参戦シナリオ

SCENE2

格闘	101
射撃	100
回避	70
命中	100
反応	90
経験値	100

SCENE2にのみ登場する治安部隊のパイロット。主人公もまだレベルが低いので、撃墜までのターン数は多少かかるかもしれないが、地道に攻撃、防御していれば、確実に倒せるほどのレベルだろう。とりたてて気にとめる必要もない。

UNSF兵士

参戦シナリオ

SCENE3〜6・15A・15B

格闘	101
射撃	110
回避	75
命中	110
反応	110
経験値	100

UNSF軍の正規兵で、数機が編隊を組んで最前線に必ず登場する。攻撃・防御力はまあまあといったところ。少々数が多いので少々やっかいなことがあるが、分散させてていねいに一機ずつかたずけていこう。

ファースティ

参戦シナリオ

SCENE11、16A、16Bを除く全話

格闘	—
射撃	—
回避	—
命中	—
反応	—
経験値	—

AIと呼ばれる人工知能。優れたナビゲーション・プログラムとして、主人公ケイジをサポートし続ける。かなり性能の高い人工知能であるらしく、人間並みの感情を持っている。もっとも頼れるケイジの相棒だ。

市民

参戦シナリオ

SCENE7・15A・15B

格闘	101
射撃	90
回避	20
命中	0
反応	80
経験値	100

なすすべもなく、運命に翻弄されて消えていく気の毒な一般市民。ケイジたちが敵機を残らず撃墜したのに、「街がめちゃくちゃだ〜」と嘆く。また、作業用LEVに乗り、みごとなやられっぷりも見せてくれる。

武装市民

参戦シナリオ

SCENE15A〜21A・23A・15B・17B・20B〜22B

格闘	110
射撃	110
回避	80
命中	135
反応	100
経験値	100

UNSFでも、BISの戦闘員でもない、市民によって結成されているアナーキー集団のパイロット。中盤あたりから登場し、敵が無人機になるまでの主力ザコ？として活躍してくれる。さほど手強い相手ではない。

特務部隊兵

参戦シナリオ

SCENE6〜11・13・14・16A・16B

格闘	105
射撃	110
回避	80
命中	130
反応	110
経験値	100

ゼフィルスの配下、ボロゾフ率いる戦闘兵。雑魚機だと油断していると、ビーム砲などの強力な射撃系武器で攻撃してくるので注意。命中率も高く、数も多い。中途半端な接近は禁物だ。至近距離からの攻撃は威力がある。

アマンテ・フールレア

参戦シナリオ

SCENE10・11・13・14（※）・20A〜23A
※5ターン目までに敵を全滅しなかった場合

格闘	120
射撃	120
回避	85
命中	140
反応	110
経験値	120

攻撃力は格闘・射撃ともに優れている。彼女と戦うときは、バランサーを攻撃力、回避力重視にカスタマイズしておきたい。手強い相手だが、わがままな性格の持ち主なのかダメージを食らうと、すぐ撤退してしまうことがある。

操船システム

参戦シナリオ

SCENE22A

格闘	148
射撃	148
回避	136
命中	136
反応	100
経験値	100

SCENE22A「神を目指した翼」にのみ登場するサオシュヤントを自動操縦するシステム。「サオシュヤントにいてもやることがないから」というロビンの勝手な意見から、この操縦システムが使われた。

キャラクターデータ

キュービック・ノイス

参戦シナリオ

SCENE12

格　闘：115
射　撃：115
回　避：　85
命　中：140
反　応：100
経験値：100

「マーズ・エンジェル」の長女。妖艶なお姉さまだが、なかなかの戦闘能力を有している。その戦闘時にプレイヤーは干渉できないので、味方の待機するポイントを考慮しつつ、思いっきり敵をやっつけてもらおう。

パルム・ウィンストン

参戦シナリオ

SCENE12

格　闘：110
射　撃：120
回　避：　85
命　中：140
反　応：100
経験値：100

「マーズ・エンジェル」の次女。姉ときつい言葉のやり取りを交わしながらでも、近づく敵をあっさり撃墜してしまう。やはり戦闘時にプレイヤーは干渉できないので、どんどんやっつけてとお願いするばかりだ。

ディジット・カーライル

参戦シナリオ

SCENE12

格　闘：120
射　撃：110
回　避：　85
命　中：140
反　応：100
経験値：100

「マーズ・エンジェル」の三女。末っ子らしく甘えた会話が特徴的だが、２人の姉たちのケンカを止めるしっかりとした性格の持ち主。またマーズ・エンジェルのムードメーカー的な存在でもある。格闘能力に優れている。

運転手

参戦シナリオ

SCENE3

格　闘：101
射　撃：　90
回　避：　20
命　中：　0
反　応：100
経験値：100

SCENE３のオープニングに登場する、新薬を運ぶ車の運転手。UNFFにからまれた挙句、車を破壊されてしまう、さんざんなキャラクター。実際、ユニットとして戦闘には参加しないが、このように能力値だけは存在する。

？？？

参戦シナリオ

SCENE１

格　闘：120
射　撃：100
回　避：　80
命　中：120
反　応：120
経験値：100

黒い機体に乗っている謎のパイロット。ケイジが最初に戦う相手だ。初戦ではその能力のほどは判然としないが、隠れた力を持っているのは確か。正体がバレるころにはケイジの宿敵となるので、要チェック人物だ。

ジマー・ランス

参戦シナリオ

SCENE25

格　闘：105
射　撃：105
回　避：　80
命　中：120
反　応：100
経験値：100

謎の多い人物。その戦闘能力についてはほとんどはっきりしていないが、攻守ともバランスのとれた力を持つようだ。実際の戦闘は後半になってからなので、パーティーがそれぞれ確実にレベルアップをしていれば戦術的に困難な敵ではない。

無人戦闘機A

参戦シナリオ

SCENE4・5・12

格　闘：101
射　撃：120
回　避：　75
命　中：130
反　応：100
経験値：100

戦闘能力はほどほどといったところだが、唯一持っているビーム砲の射程が１～3とかなり貧弱。ただ、集団で攻撃してくるので、無駄な消耗を避けるなら、IAS戦闘ですばやく回避をして、格闘系の仲間に一撃させよう。

無人戦闘機B

参戦シナリオ

SCENE14

格　闘：101
射　撃：120
回　避：　75
命　中：130
反　応：100
経験値：100

攻撃力などの性能面では、Ａタイプとほぼ同じ。注意するのは唯一、射程が１～5のミサイル攻撃だけだろう。敵との中途半端な間合いは避けたほうが無難だ。近寄るときは、しっかり隣接して攻撃しよう。

無人ラプター

参戦シナリオ

SCENE18A・21A〜24A・25・19B〜23B

格　闘：120
射　撃：100
回　避：80
命　中：140
反　応：120
経験値：100

数にものをいわせ、味方1機に集中して、しつこい攻撃を仕掛けてくる。バランサーでチューニングして回避率を高めにしておこう。また、ユニットのタイプはOFなので、移動範囲が広いことも忘れずに対戦しよう。

無人マミーヘッド

参戦シナリオ

SCENE24A・25・20B〜22B・24B

格　闘：120
射　撃：100
回　避：70
命　中：150
反　応：120
経験値：100

強烈なエネルギー攻撃をしてくる上に、登場するときはたいてい多数の集団で出現することが多い。作戦目的をよく確認し、あえてマミーヘッドは無視して、目的達成最優先でステージをクリアするのも一つの手だ。

無人サイクロプス

参戦シナリオ

SCENE23A〜24A・25・20B〜22B・24B

格　闘：120
射　撃：100
回　避：75
命　中：155
反　応：120
経験値：100

防御力が若干弱いが、格闘戦に長けているので、接近戦はなるべく避けたい相手だ。ただ、移動力はあまりないので、ドライツェンの武器など遠距離からの射撃攻撃で、相手が近づく前に倒せれば言うことはない。

無人グラフィアカーネ

参戦シナリオ

SCENE23A〜24A・25

格　闘：120
射　撃：100
回　避：85
命　中：150
反　応：120
経験値：100

格闘戦に強く、鎌のような武器「ギリウス」で攻撃してくる。攻撃力が高いので、こちらのレベルが上がっていても決して油断のならない相手。残りのHPには充分注意しながら、強力な武器で戦おう。

無人イフリート

参戦シナリオ

SCENE23B〜24B

格　闘：120
射　撃：100
回　避：80
命　中：150
反　応：120
経験値：100

ゲーム後半に登場する敵。登場する数こそ少ないが、強力な武器を持っているので侮れない。格闘系が強いので、味方は隣接しない位置に待機させ、強力な射撃系の武器で反撃しよう。また、バランサーでの回避率の調整もしておきたい。

無人ネロケルビナ

参戦シナリオ

SCENE23A・23B・24A

格　闘：120
射　撃：100
回　避：80
命　中：150
反　応：120
経験値：100

無人イフリート・グラフィアカーネ以上の能力を持つが、弱点は移動力が遅いこと。高い戦闘能力を活かしきれていないのだ。いきなり接近するのではなく、まずできるだけ攻撃を当てて、弱らせておくようにしよう。

洗脳ミオナ

参戦シナリオ

SCENE24A・24B

格　闘：120
射　撃：106
回　避：60
命　中：120
反　応：100
経験値：150

ミオナが敵に洗脳されて、ケイジたちの敵として登場した姿。さまざまな作戦目的を片付けて、ステージをクリアしていくと、ミオナの洗脳を解くことができるのだが…。あまり移動してこないので、最初に他の敵から倒してしまおう。

洗脳ボロゾフ

参戦シナリオ

SCENE22B・24B

格　闘：130
射　撃：125
回　避：90
命　中：150
反　応：120
経験値：150

ゲームの中盤からルートBへ進行すると登場する。攻守のバランスがよく、格闘・射撃系ともに得意とするオールマイティなパイロットだ。もし味方の戦況が危うい時に出会ったら、撤退して体勢を立て直すのもひとつの手。

MECHANICS DATA

ゲームで実際に操作する、メカニックのデータは、キャラクターのデータと同様、重要なもの。ユニットの性能や装備武器などを覚えて、勝利への道に拍車をかけよう。

メカニックデータの見かた

1. ユニットの外観
2. ユニットの名称
3. ユニットのパラメータ
4. コメント
5. 武器データ
   - ●射程…その武器の射程距離
   - ●命中…その武器の命中率
   - ●消費EN…その武器が消費するエネルギー
   - ●弾数…その武器の総弾数
   - ●気力…その武器の使用に必要な気力

ヴィジャヤ

移動力：7　HP：2800
装甲：360　EN：130
タイプ：空陸　種別：OF

アレス、ツィード、ナディアらが搭乗する機体。乗り手を選ばず、機動性能に優れていて、移動・回避力は抜群だが、威力の強い武器がないのがつらいところ。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
クロウナイブズ	1100	1	10	0	0	0
ブラッドサッカー	1500	1	5	30	0	10
ビームウェッブ	1100	2~5	10	0	0	0
レティキュレータ	1500	2~5	0	30	0	10
トライレーザー	1800	2~4	5	0	1	15
ゲイザー	1600	1~2	10	0	2	10

ケイジのLEV

移動力：6　HP：2500
装甲：290　EN：130
タイプ：陸　種別：LEV

ケイジが最初に乗ったユニット。能力値はそんなに高くはないが、出てくる敵もそう強くはないので性能的には十分といったところ。しかし、過信は禁物だ。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
ラスティランサー	900	1	10	0	0	0
ソウルセクション	1400	1	10	30	0	20
ティアーバレット	800	2~5	−5	0	0	0

キャラクターデータに引き続き、ここではZ.O.Eの世界に登場する、メカニックの詳細なデータを紹介する。ユニットのデータは「移動力」「装甲」「タイプ」「資金」などの9種類のパラメータを表記してある。また、武器データには「武器名」「攻撃力」「射程」のなどの7種類のパラメータを表示している。そして戦闘の手助けになるような、そのユニットに対する総合的なコメントも掲載してある。このユニットデータとキャラクターのデータと2つをあわせて、ゲーム中の攻略などに役立ててほしい。

メカニック図鑑　1/3

ケイジのLEV　テスタメント
ヴィジャヤ　オルクリスト
デュランダルII　ジャスティーン
ドライツェン　カリブルヌス
エッジ　ブレイド
キャリバー　LEV治安隊機A
LEV治安隊機B　LEV正規軍機A

▲キャラクターデータ同様、ユニットに関するエピソードなどはメカニック図鑑で見ることができる

テスタメント

移動力：6　HP：3000
装甲：370　EN：130
タイプ：空陸　種別：OF

ケイジのLEVが偽装を解いた姿。すべての能力値が高レベルでバランスよくまとまっている優れた機体である。遠・近両方の攻撃に強く、ケイジとの相性もよい。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
ラスティランサー	1100	1	10	0	0	0
ラスティカッター	1200	1	10	0	0	0
ソウルセクション1	1400	1	5	30	0	10
ソウルセクション2	1700	1	5	30	0	10
ティアーバレット	900	2~5	−5	0	0	0
ティアーブラスト	1100	2~5	−5	0	0	0
レイディザスター1	1400	2~5	0	30	0	10
レイディザスター2	1600	2~5	0	30	0	10
ネイルレーザー	1600	2~4	10	0	2	5
ショックハイロウ	2000	2~3	10	0	1	20
ハルバード	1700	1~6	0	0	2	15
コメット	1800	2~5	15	0	1	15

ヴィジャヤ

移動力：7　HP：2800
装　甲：360　EN：130
タイプ：空陸　種　別：OF

アレス、ツィード、ナディアらが搭乗する機体。乗り手を選ばず、機動性能に優れていて、移動・回避力は抜群だが、威力の強い武器がないのがつらいところ。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
クロウナイブズ	1100	1	10	0	0	0
ブラッドサッカー	1500	1	5	30	0	10
ビームウェッブ	1100	2~5	10	0	0	0
レティキュレータ	1500	2~5	0	30	0	10
トライレーザー	1800	2~4	5	0	1	15
ゲイザー	1600	1~2	10	0	2	10

オルクリスト

移動力：5　HP：2700
装　甲：340　EN：130
タイプ：空陸　種　別：OF

装甲がやや弱いが、遠距離攻撃に秀でるOFである。気力を＋10以上にすれば、強力な攻撃を繰り出せるが、そこにたどり着くまでが一苦労。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
スピリットソード	1000	1	5	0	0	0
エルフェンボウ	1200	2~6	15	0	0	0
ムーンバリスター	1600	2~6	5	50	0	10
シュバリエランス	1800	1~6	5	0	2	15
バウンダー	1700	2~5	10	0	2	10

デュランダルII

移動力：5　HP：2700
装　甲：390　EN：130
タイプ：空陸　種　別：OF

機動性に優れ、格闘・射撃系の双方で戦える特攻性を持つ。常に最前線に出しておきたいユニットだが、意外に打たれ弱いので注意が必要だ。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
ブレイドランナー	800	2~3	−5	0	0	0
アブソリュート	1300	1	10	0	0	0
アベルカイン	1800	1	5	50	0	10
スラッシュブーム	1900	2~3	5	0	2	15
ガントレット	1700	1~6	10	0	2	10

ジャスティーン

移動力：6　HP：2200
装　甲：290　EN：130
タイプ：陸　種　別：LEV

格闘戦術に長けているLEVなので、どんどん敵陣に切り込ませよう。ユキトウの能力値も高いので、多少のピンチには大丈夫。武器の携帯数が少ないのが欠点か。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
脚部レーザー剣	1100	1	15	2	0	0
バーンストーマー	1400	1	5	30	0	5
グレネードZZ	1800	2~3	15	0	1	0
ハンドガン	600	1~5	−5	0	20	0
右脚部刀旋回蹴り	1700	1	15	0	1	10

ドライツェン

移動力：5　HP：2400
装　甲：300　EN：130
タイプ：陸　種　別：LEV

遠距離からの攻撃力を重視したLEVで、射撃攻撃に優れている。敵との距離が勝利のポイントとなる。素早く敵を1体倒して、カラミティ・キスを使えるようにしよう。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
レーザー刀	800	1	10	2	0	0
ロングライフル	900	3~7	15	2	0	0
カラミティ・キス	1300	3~7	15	30	0	5
グレネード	1200	2~3	−10	0	6	0
収束榴弾	1700	2~3	0	0	1	10

カリブルヌス

移動力：4　HP：2500
装　甲：350　EN：130
タイプ：陸　種　別：LEV

防御力強化タイプのLEV。序盤では特攻には不向き。レベルが上がれば、支援も特攻もOKだが、それまでは敵との距離には細心の注意を払おう。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
レーザー刀	800	1	5	2	0	0
Wビームカノン	1100	2~5	10	5	0	0
スターカーニバル	1500	2~4	10	0	3	5
ミサイル	1300	3~5	−5	0	5	0
全方位全弾発射	1600	2~3	0	0	1	10

メカニックデータ

エッジ

移動力：6　HP：2250
装　甲：270　EN：130
タイプ：陸　種　別：AFV

最低限の装備なので、ある程度の機体改造や武器の強化が必要。ブレイドの改造値が低い場合、キャリバーにはエッジの数値が引き継がれる。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
155mmキャノン	1000	1~5	10	0	20	0

ブレイド

移動力：6　HP：2300
装　甲：280　EN：130
タイプ：陸　種　別：AFV

防御力重視の支援型AFV。リペアを搭載。特攻タイプの仲間に、すぐに隣接できるよう移動しよう。エッジと比べて、高い方の改造値がキャリバーに受け継がれる。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
ビームキャノン	900	1~5	10	6	0	0

キャリバー

移動力：6　HP：2300
装　甲：300　EN：130
タイプ：陸　種　別：AFV

ブレイドをベースに改造されたユニットだけにやや戦闘向きではないが、補給、修理の両方の能力を持っているので、総力戦になるとうれしい存在。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
ビームキャノン	1300	1~6	10	6	0	0

LEV治安隊機A

移動力：4　HP：1600
装　甲：200　EN：130
タイプ：陸　種　別：LEV
経験値：100　資　金：1000

治安維持部隊が乗る少し古い型のLEV。攻撃力を始めその他の能力はBIS製のLEVより劣るので、特に怖い存在ではない。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
レーザー刀	450	1	10	2	0	0
ハンドガン	500	1~4	0	0	20	0

LEV治安隊機B

移動力：4　HP：1600
装　甲：200　EN：130
タイプ：陸　種　別：LEV
経験値：100　資　金：1000

治安部隊が乗る古い型のLEV。Aタイプとはその装備が異なり、Aタイプのハンドガンから、中距離戦用にマシンガンを装備している。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
レーザー刀	450	1	10	2	0	0
マシンガン	600	2~4	0	0	20	0

LEV正規軍機A

移動力：5　HP：1800
装　甲：230　EN：130
タイプ：陸　種　別：LEV
経験値：300　資　金：1000

UNSFが使用する最新式のLEV。戦闘能力は並程度。近、中距離タイプに対応した装備を持つ。マシンガンの射程外から攻撃しよう。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
レーザー刀	500	1	10	2	0	0
マシンガン	500	2~4	0	0	20	0

LEV正規軍機B

移動力：5　HP：1800
装　甲：230　EN：130
タイプ：陸　種　別：LEV
経験値：300　資　金：1000

機体自体の性能はタイプAと同じだが、装備している武器の攻撃力がやや高い。遠距離から撃ってくるミサイル攻撃には要注意だ。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
レーザー刀	700	1	10	2	0	0
ミサイル	800	3~5	−5	0	4	0

LEV強化型A

移動力：5　HP：2800
装　甲：400　EN：130
タイプ：陸　種　別：LEV
経験値：800　資　金：1000

最新型をベースに攻撃・防御力を強化したLEV。至近距離からのマシンガンで攻撃してくるので、相手の攻撃を受けないように、こちらも射撃系武器で応戦しよう。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
レーザー刀	900	1	10	2	0	0
マシンガン	900	2~4	0	0	20	0

LEV強化型B

移動力：5　HP：2800
装　甲：400　EN：130
タイプ：陸　種　別：LEV
経験値：800　資　金：1000

Aタイプと性能は変わらないが、中～遠距離攻撃用のミサイルを装備している。一気に間合いを詰めるか、射程6以上の武器を使って倒そう。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
レーザー刀	900	1	10	2	0	0
ミサイル	1000	3~5	−5	0	4	0

LEV強化型C

移動力：5　HP：2800
装　甲：400　EN：130
タイプ：陸　種　別：LEV
経験値：800　資　金：1000

装備されている武器がビーム砲に変わったLEV強化型の別タイプ。ゲーム中盤から後半にかけて、敵のLEVが登場する場合は、たいていこのC型である。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
レーザー刀	800	1	10	2	0	0
ビーム砲	1000	2~5	0	10	0	0

LEVネッド機

移動力：5　HP：3000
装　甲：400　EN：130
タイプ：陸　種　別：LEV
経験値：500　資　金：1500

戦闘能力は中の上程度。HPはたいして高くないので、射程内に入ったら集中して攻撃しよう。デスマスカレードを使われると少々やっかいな相手だ。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
レーザー刀	900	1	10	2	0	0
ビーム砲	1000	2~5	0	10	0	0
デスマスカレード	1150	1	0	20	0	5

マーズ・エンジェル用LEV

移動力：5　HP：2300
装　甲：250　EN：130
タイプ：陸　種　別：LEV
経験値：600　資　金：1000

通称ピンクのLEV。謎の集団マーズ・エンジェルが使用するカスタムマシン。一撃で無人戦闘機Aを破壊するほどの高性能機。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
レーザー刀	1050	1	10	2	0	0
ビーム砲	1200	2~5	−5	10	0	0

バイザックS

移動力：5　HP：4500
装　甲：500　EN：130
タイプ：陸　種　別：LEV
経験値：200　資　金：1500

バイザックのボロゾフ専用機。近づくと猛攻撃をしかけてくるので、全力でかわしながら、チームプレイで乗り切ろう。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
レーザーセイバー	1050	1	10	2	0	0
ルナティックシン	1450	1	0	20	0	10
ビーム砲	1050	2~5	−5	10	0	0

バイザック

移動力：5　HP：4500
装　甲：500　EN：130
タイプ：陸　種　別：LEV
経験値：150　資　金：1000

バイザックSよりやや性能は落ちるるものの、それでも十分に手強い敵。バイザックS同様、攻撃をかわしつつ集団で攻撃しよう。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
レーザー刀	950	1	10	2	0	0
ビーム砲	1050	2~5	−5	10	0	0

ハルターマルト

移動力：3　HP：10000
装　甲：600　EN：300
タイプ：空陸　種　別：大型LEV
経験値：100　資　金：3000

その巨体が示す通りHPも膨大なので、総攻撃の必要があるが、移動力が低いという弱点を考慮しつつ、接近を試みたい。ウィークポイントは3ヶ所ある。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
火炎放射	1100	1~3	0	5	0	0
空間振動波	1400	1~3	15	0	2	0

ハルターマルト(第2形態)

移動力：3　HP：20000
装　甲：600　EN：300
タイプ：空陸　種　別：大型LEV
経験値：150　資　金：3000

ハルターマルトがダメージを受け、形態を変えたLEV。最初のハルターマルトよりさらにHPがあるので、ここに至るまでに味方のHPを温存しておかないと苦戦する。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
火炎弾	1250	1~3	5	5	0	0
ウィスプメテオ	1600	2~6	10	15	2	0
空間振動波	1550	1~2	15	0	5	5

ハルターマルトII

移動力：3　HP：25000
装　甲：800　EN：300
タイプ：空陸　種　別：大型LEV
経験値：200　資　金：3000

Iをさらに強化した機体。耐久性には優れているが、移動力はないのであわてて隣接せずに様子をみよう。ただし、遠距離にも届く格闘系武器には要注意。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
火炎弾	1500	1~3	5	5	0	0
ウィスプメテオ	1650	2~6	10	15	2	0

無人戦闘機A

移動力：6　HP：1400
装　甲：150　EN：130
タイプ：空　種　別：戦闘機
経験値：100　資　金：200

戦闘能力はそれほど高くなく、またHPも低いので、攻撃を上げた武器なら一発でしとめることも可能。集団で襲ってくる点に注意していれば、まったく問題はない。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
ビーム砲	1000	1~3	0	5	0	0

無人戦闘機B

移動力：6　HP：2000
装　甲：300　EN：130
タイプ：空　種　別：戦闘機
経験値：100　資　金：800

戦闘能力は無人戦闘機Aよりやや高め。とくにミサイル攻撃には油断は禁物だ。移動後に攻撃ができないので、そのスキを突こう。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
ミサイル	900	3~5	0	0	4	0
ビーム砲	1000	1~3	0	5	0	0

黒い機体

移動力：6　HP：2500
装　甲：290　EN：130
タイプ：空陸　種　別：OF
経験値：100　資　金：???

主人公ケイジが初めて戦った、黒塗りの謎の機体。初戦はファースティのサポートで難なく突破することができるが……。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
ラスティカッター	1250	1	0	0	0	0
ヴェノムレイン	1250	2~5	10	2	0	0

イブリース

移動力：6　HP：20000
装　甲：750　EN：130
タイプ：空陸　種　別：OF
経験値：200　資　金：4000

攻守に渡ってテスタメントを凌ぐ性能を持つが、高い性能が災いしてフレームランナーを死に至らしめることもある。敵として出てきたら要注意。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
ラスティカッター	1550	1	10	0	0	0
ソウルイクリプス	1850	1	5	20	0	5
ヴェノムレイン	1700	2~5	10	2	0	0

ラプター

移動力：5　HP：4500
装　甲：550　EN：300
タイプ：空陸　種　別：OF
経験値：100　資　金：800

量産型無人OF。大きな編隊を組んでやってくる。隣接してのエネルギーソートはやっかいだが、逆に接近しなければ比較的楽に勝てる相手だろう。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
エネルギーソード	1100	1	10	2	0	0
ジャベリン	1200	2~4	−10	0	20	0

マミーヘッドA

移動力：4　HP：4800
装　甲：600　EN：300
タイプ：空陸　種　別：OF
経験値：100　資　金：800

強力な中距離攻撃を持っているものの、移動後に攻撃できる武器がないため、隣接されても大丈夫。HPの高さには多少苦労するが、比較的楽に倒すことができる。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
グレネード	1350	2~3	−5	0	10	0
ファランクス	1200	1~4	0	6	0	0

マミーヘッドB

移動力：4　HP：4800
装　甲：600　EN：300
タイプ：空陸　種　別：OF
経験値：100　資　金：800

強力な射撃系武器ハルバードを装備しているが、格闘武器もなく移動力も遅いので、近づく前に攻撃できれば簡単に倒すことができる。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
グレネード	1350	2~3	−5	0	10	0
ハルバード	1250	1~3	10	6	0	0

メカニックデータ

サイクロプス

移動力：4　HP：4500
装　甲：580　EN：130
タイプ：空陸　種　別：OF
経験値：100　資　金：800

強力な接近技を仕掛けてくるが、防御力がやや低い。移動力が低いので、接近される前に、味方数機で攻撃をかけよう。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
ダッシュパンチ	1300	1	15	0	0	0

ラヴァナ

移動力：5　HP：8000
装　甲：650　EN：130
タイプ：空陸　種　別：OF
経験値：100　資　金：2000

ネッド三度目の復活の際に、脳だけになり機乗。HPはあまり高くないが、イベントのみで１回だけHPを全回復するので要注意。全員で連続攻撃しよう。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
スティンガー	1550	1	5	0	0	0
ヘルマスカレード	1750	1	0	20	0	5
スリーブショット	1400	2~4	−5	4	0	0

ラヴァナ（ジマー用）

移動力：5　HP：8000
装　甲：650　EN：130
タイプ：空陸　種　別：OF
経験値：100　資　金：2000

ネッドのラヴァナと性能はほぼ同じ。最初は遠巻きにして、遠距離攻撃をしながら徐々に近づき、強力な武器で一気に倒してしまおう。自己修復機能は搭載していない。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
スティンガー	1550	1	5	0	0	0
スリーブショット	1400	2~4	−5	4	0	0

グラフィアカーネ

移動力：6　HP：7000
装　甲：650　EN：130
タイプ：空陸　種　別：OF
経験値：150　資　金：2000

強力な格闘系武器ギリウスを搭載しているので、接近戦は危険。HPもそこそこあるので、2～3機で落とすつもりで戦おう。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
ギリウス	1500	1	10	2	0	0
フレイムゲイル	1400	2~5	−5	6	0	0

スカルミリオン

移動力：6　HP：7000
装　甲：650　EN：130
タイプ：空陸　種　別：OF
経験値：150　資　金：2000

必殺格闘系武器ベアトリーチェを搭載しているアマンテの愛機。接近戦はかなり危険なので、遠距離からの攻撃がベストだろう。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
ベアトリーチェ	1500	1	10	2	0	0
チェインフレイム	1400	2~5	−5	6	0	0

ネロケルビナ

移動力：3　HP：25000
装　甲：750　EN：300
タイプ：空陸　種　別：OF
経験値：200　資　金：3000

遠距離・格闘技どちらも高い攻撃力を持っていて、なおかつHPが高い。移動力はないので、あわてて接近しないようにしよう。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
ギルティチャージ	1600	1	5	10	0	0
パニッシャー	1500	2~5	−5	10	0	0

イフリート

移動力：6　HP：6000
装　甲：500　EN：130
タイプ：空陸　種　別：OF
経験値：100　資　金：2000

テスタメントと同様か、またはそれ以上の戦闘能力を持つOF。出会うまでにレベルアップしておかないと、少々きつい相手。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
ラスティカッター	1800	1	10	0	0	0
ソウルセクション	2000	1	5	30	0	5
ティアーブリット	1650	2~5	0	0	0	0
ティアーブラスト	1850	2~5	0	30	0	5

作業用LEV

移動力：3　HP：2000
装　甲：150　EN：130
タイプ：陸　種　別：LEV
経験値：100　資　金：100

民間で汎用されている土木作業用の軽LEV。戦闘用ではないので、防御力も非常に弱い。唯一の攻撃は「パンチ」。一度も出したのを見たことはないが……。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
パンチ	200	1	10	0	0	0

サオシュヤント

移動力：9　HP：20000
装　甲：500　EN：500
タイプ：空　種　別：AFV
経験値：100　資　金：100

膨大なHPを持つ旧型の輸送機。優れた移動力を持つ。照明弾が唯一の武器だが、攻撃することができないので、守りに徹しよう。

武器名	攻撃力	射程	命中	消費EN	弾数	気力
照明弾	120	1~3	−10	0	3	0

幻のユニットたち

ゲームには多くのユニットが登場するが、敵ユニット以外にも操作できないユニットがいくつか存在するのは、ここまでプレイしてきた人になら覚えがあるだろう。その筆頭はやはり作業用LEVとサオシュヤント。唯一の武器「パンチ」や気力が500で使える「照明弾」を使いたいと思った人はきっといるはずだ。しかしSCENE17にツィードが乗って登場するLEV強化型Cだけは例外で、自由に使える。この1話限りではあるが、いつも倒してしまうユニットが操縦できるのは、なんとなく嬉しいものだ。

◀ナディアが仲間になっている場合は、ツィードは強化型LEVCで登場。思いっきり暴れさせてみよう

ユニットステータス
移動力 9
装甲 500
サオシュヤント 空中
HP 20000/20000
EN 500/500

▶作業用LEVと並んで、1度は使ってみたいサオシュヤント。気力500を溜めて、照明弾を放ちたい

キーワード解説

データ編の締めくくりとして、ここではゲームに登場する基本用語を写真付きで紹介する。じっくり読んで、もう一度プレイしてみると、また違った発見があるかもしれない。

ウーレンベック・カタパルト
空間の歪みとその復元力を利用して超高速での空間航行を可能としたメタトロン関連技術。膨大な電力と容積を必要とするため、通常船舶には搭載できず、軌道上の宇宙港などに用意されたカタパルトを利用するのが一般的である。現在、地球圏ではＬ２、火星圏には衛星ダイモスにカタパルトが設置されている。木星圏ではエウロパのＬ２にカタパルトがあり、アンティリアの玄関となっている。

LEV（レブ）
Laborious Extra—Orbital Vehicle（軌道外作業機械）の略。宇宙ステーションやコロニーの製作のために開発された有人作業ロボット。

エンダー
「辺境に住む人々」の意。田舎者のような意味合いで使われる。地球から見れば火星以遠に住む人々を指し、火星から見れば木星圏に住む人々のことを指す。

オービタルフレーム
通称ＯＦ。火星バフラムで開発された戦闘用機動兵器。希少鉱物メタトロンを各部に使用することにより、ＬＥＶを遥かに凌駕する機動性、攻撃力を有する。

SSA
セルフサポーティングアーマーの略称。オービタルフレームの装甲に使われているメタトロン関連技術。メタトロンを基調としたハイブリッド多層積層高分子体で、表面を指で押せばへこむ程の弾力性を持ちながら、衝撃に対してはセラミックを超える硬度を保つ。また破損時も適度なエネルギーとメタトロン鉱石を外部から供給してやることで自己修復する。

ダイモス事件
バフラムの反地球派士官により引き起こされたテロ事件。当時バフラムにて極秘開発中であったオービタルフレームを強奪、国連宇宙軍の将校を襲撃の際、ダイモスステーションを巻き込んでの大惨事となった。オービタルフレームが公のものとなり、この事件以降、地球と火星間の緊張が急激に高まることとなる。

トランスプランテーション
メタトロンコンピュータにおける“ダウンロード”。ノイマン型コンピュータで言えば“ファイルの移動”にあたるが、コピー後にコピー元を消去するのではなく、文字通りの“移動”であり物理的なサ

ーキットを実際に転移させ、コピー元のサーキットが消去されると同時にコピー先に再構成される。

NUT
ネレイダム・ユニバーサル・テクノロジーの略称。21世紀初頭より宇宙開発事業に参入していたコングロマリット(複合企業体)。LEVの最大手メーカーであり、オービタルフレームの開発元でもある。現在は火星ネレイダムカウンティにその本社を置く。

マーシャン
火星圏で生まれ育った人々を指す総称。

メタトロン
LEVと共に宇宙開発の礎となる二大要素のひとつに挙げられる"鉱石"。21世紀初頭木星の衛星カリストで鉱脈が発見され、その特異な性質の研究が進み様々な分野で使用されている。

メタトロンコンピュータ
メタトロンを集積回路に使用した量子コンピュータの一種。それまでのデジタル式フォン・ノイマン型コンピュータとは一線を画す。桁違いの演算速度と小型化を両立。演算装置と記憶装置の区別がなくサーキットそのものが絶えず変化することで演算と記憶を（量子論的に言えば別の宇宙で）行なう。

ケイジのボタン
アレスの演奏した曲が入っている小さなウェアラブルプレーヤー（身につけるタイプのプレーヤー）。服に付けて携帯することに特化しており、少し前の型でもある為性能は低いが、録音・再生機能なども備えていてボイスメモ等一通りのことは可能。

ハンディPC
ルイーズがケイジにあげたモバイル機。小さいが動画再生機能を持つ最新式。このクラスとしては最大クラスの記憶容量を持っている。

デブリ
人工衛星やその破片などの宇宙のゴミ。秒速数キロメートルという速度で移動しているため、非常に危険なもの。

バーストアタック
一時的に機体の出力を上げて放つ、強力な攻撃。

火星植民地連合（UCM）
火星は16の「カウンティ」と呼ばれる行政区分がなされており、地球上のいずれかの国の植民地として存在する。各カウンティは母国に準ずる独自の行政組織を持つが、各カウンティ代表による火星連合自治政府のもと、通貨（UCドル）やいくつかの行政の統合が行なわれている。ちなみにUCMとは"United Colonies of Mars"のこと。

治安維持部隊
火星連合自治政府管轄の軍隊だが事実上UNSFの下部組織で、構成員はマーシャンが主体。とはいえその主導権は、常に地球側に握られている。

ヘレスポントスカウンティ
本作の舞台となっている火星の16ある州のひとつ。南北にヘレスポントス山脈が横切り西は砂漠である為、開発がそれ程進んでいる州とはいえない。東側はヘラス海に面しているので、人口はそこに集中している。

カウンティ
火星の“州”のこと。火星は政治的、地理的なまとまりごとに16の州に分割されており、“カウンティ”という言葉にはその領域内の都市と土地すべてが含まれている。

UNSF
“United Nations Space Force”の略で国連宇宙軍のこと。国連常任理事国が中心となって結成された軍組織。下部組織に火星連合自治政府管轄の治安維持部隊が存在する。

特務部隊アセモス
UNSF内のゼフィルスの直属部隊。エンダーに対する嫌悪感の強い人間がとくに集められている。

反地球同盟BIS
正式名称・ボーンインスペース。デクスンをリーダーとした、レジスタンスグループ。複雑な地下坑道の内部にアジトを持っており、“ロビン財団”のバックアップのもと活動を続けている。

アークジェットエンジン
電気推進の一種で、LEVが使用している推進システム。

アンチプロトンリアクター
対消滅推進の一種で、メタトロンの有効な利用方法のひとつ。オービタルフレームが軽量・コンパクトでありながら高いポテンシャルを持つのはこれのおかげである。

パンドラ・フレッタム
ヘレスポントス内の地名。スフィアが存在し、そこにシミルが育った孤児院がある。

アニムス
心理学用語。意味は「女性における抑圧された男性的特性」。作品中ではゼフィルスが作った新型マシンのコードネームとして使用。

ライアンコーポレーション
NUTに次ぐシェアの企業。業界ナンバー2だが、NUTとの差は歴然としている。

マルガリティフェル
正確には「マルガリティフェルカウンティ」。火星の中心といえるカウンティ。

ウエストヘラス
ヘラス海の海岸に近い場所に在るヘレスポントス最大のネスト。

ローカルサーバー
コンピュータの記憶端末。ゲーム中ではこれの上に乗ることで新しい機能や武器を入手することができる。

AI
Artificial Intelligence（擬似人格）の頭文字をとった略称。人間の知能のもつ機能を備えたコンピュータ・システム。本作ではファースティがこれにあたる。

HBC
ヘレスポントスブロードキャスティングの意で、ヘレスポントス最大の放送局。ユキトウの父親が経営している会社のひとつ。

バフラム
火星バシリアカウンティに住むマーシャン達が編成した軍隊の名称。バシリアカウンティはもっとも反地球的な思想が強く、対地球兵器としてオービタルフレームの研究開発を行なっていた。

アンチステルスソナー
ステルスの効果を無効、または弱める機能を持った装置。本ゲームでは敵に一定距離近づく事で効果を発揮する。

ロビン財団
BISの活動資金の90％を出資している。財団と称しているが、レジスタンスに荷担しているため不正規に開設している言わば「名前だけ」の地下団体。しかしコネクションと財力は大変すばらしく、あらゆるモノを揃えてくれる。BIS以外にも援助を行なっている。

バシリアカウンティ
火星のカウンティの一つバフラムはここに所属する。

ネスト
スフィアの集合体。

スフィア
ドームに覆われた火星の都市。

酸素工場
テラフォーミングの要のひとつ。スフィアやネストにも酸素を供給している。

モジュール
火星上で独立して生活が可能な建物の一種。スフィアがいくつも建設された現在ではほとんど使われない。

ゲーム内容についての電話による問い合わせは、一切受けつけておりません。御了承ください。

コナミ完璧攻略シリーズ⑭

Z.O.E 2173 TESTAMENT
公式完全ガイドブック

2001年10月15日　第1刷発行
発　行　コナミ株式会社
発　売　株式会社　双葉社
〒162-8540東京都新宿区東五軒町3-28
印刷所　三晃印刷株式会社

編　集　コナミ株式会社CP事業部
株式会社　双葉社
株式会社　レッカ社
Editor / 梶井 園子
Writer / 秋葉 竜一
Design / くまくま団(二階堂 龍吏・二階堂千秋)
Computer Editorial System RECCA SHA Corp.
Digital Prepress SANKO PRINTING Co.,Ltd.

ISBN4-575-16285-X C0076

ISBN4-575-16285-X

C0076 ¥1200E

定価：本体1200円＋税

Z.O.E 2173 TESTAMENT MECHANICS DATA

無人戦闘機B

黒い機体

イブリース

ラプター

マミーヘッドA

マミーヘッドB

105

全マップ完全掲載！

ストーリーを追って、全シナリオをマップ付きで完璧攻略。自軍の初期配置はもちろん、敵軍の配置も一目瞭然。作戦もじっくり練れるぞ。地の利を知れば百戦危うからず!!

Z.O.E 2173 TESTAMENT STRATEGY SCENE05

SCENE 05 届く声、遥か… スフィア・パンドラ・フレッタム

爆弾を解除するまで、じっと我慢

爆弾を一気に解除

055

登場人物&メカ情報満載！

攻略に必要なデータにプラスα！　個別にコメントも掲載しているから、迷ったときの一助に最適。己も敵も知りつくせば、無駄のない攻略が可能だ。情報を制する者、戦いを制す!!

双葉社